2000
ENERO
25
S/. 6,00

Revista oficial del Club SUGOI

MASAKA

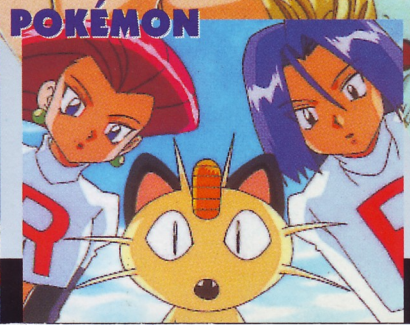
CLUB SUGOI

GunBuster

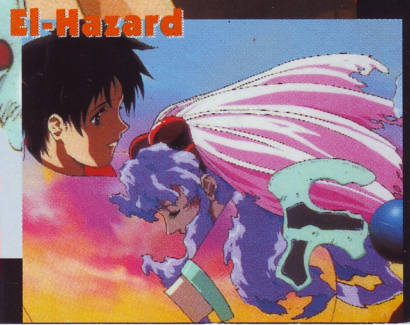
- NUKU NUKU
- Galería Pokemon
- Yamamoto Yohko
- I"s
- Megumi Ogata
- Tetsujin 28
- Street Fighter Zero
- Lo nuevo de GAINAX
- Yukino Miyazawa
- Afiche de Pokemon
- TENKAICHI

Kare Kano

POKÉMON



El-Hazard



7 750767 574322

Legend of Basara ep. 1

Cuenta la historia que a inicios del siglo XXI, al derrumbarse una alta cultura, Japón cayó en manos de un cruel tirano. Pero 100 años después, en una aldea de Saïnchi, en la casa de los Danyou, nacieron unos mellizos a los que llamaron Tatara y Sarasa. El adivino Nagi dio a conocer en eso la leyenda de los "niños del destino", los cuales liberarían a su pueblo del mal. Pero el titulo en sí le fue dado a Tatara por ser el varón.

Tiempo después, Sarasa, ante una travesura, es confrontada por Nagi y por Kakujin. Ese día se celebra el décimosegundo cumpleaños de Tatara, al igual que el de Sarasa, aunque el de Tatara es más importante. Antes de la ceremonia de adultez en la cual su amigo Makoto también participaría, Sarasa se lamenta de que ésta sea sólo para hombres.

Tatara recibe una espada, símbolo de su aldea. Sarasa siente el deseo de tocar al menos una vez la espada, pero es castigada sólo por el intento de mancharla con las manos de una mujer. Sintiéndose sólo la sombra de su hermano, huye al desierto, pero en el camino se topa con un destacamento militar. Kakujin, quien fue a buscarla, pide disculpas ante el señor, pero éste ordena matar a ambos. Un miembro de la familia real, Mashou,

aparece de pronto e intercede por los sentenciados; el Rey Rojo, Akano, les perdona la vida.

Al regresar a la aldea se enteran de una trágica noticia: las tropas del Rey Rojo entraron al pueblo a matar al niño del destino y Makoto se sacrifico en nombre de él. Nagi le dirá a Sarasa que ella no puede llevar una vida pasiva.

Tres años después, Tatara le pide a su hermana que cuando él no esté, sea ella quien cuide a sus padres y al pueblo. Pero al igual que tres años atrás, el rey Akano regresa para reparar el error cometido. Tatara es atrapado y muerto frente a todo el pueblo. En medio de un profundo dolor, una oculta Sarasa recuerda su promesa. Corta así sus largos cabellos y se despoja de su identidad: ya no sería más Sarasa, sino su hermano Tatara.

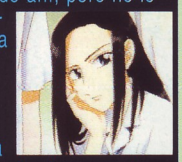
Disfrazada, Sarasa convence a todos de que fue ella quien había muerto y luego ordena la retirada de todo el pueblo. Para hacer de distracción, monta con éxito el arisco caballo de su hermano.

Con lágrimas recorriendo sus mejillas, cabalga frente al enemigo, sin importarle su destino.

Kare Kano ep. 8-9

Luego del bajón en sus notas, Yukino se toma su relación con Arima con más calma y empieza nuevamente a estudiar y esforzarse. El día del examen sustitutorio, Yukino y Arima están lógicamente exonerados y quedan en verse en casa de él. Luego de sus tareas matinales, Yukino parte a verlo, pero recuerda que ese día Arima está solo en su casa. Una serie de dudas y temores la asaltan, y aunque se repite a sí misma que Arima es un buen chico, llega algo preocupada a su casa.

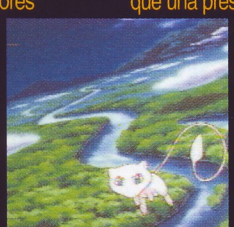
Allí, Yukino encuentra al muchacho acompañado por Asaba, quien tiene que partir a la carrera para dar sus exámenes. Una vez solos, pasan una tarde tranquila y muy inocente. Yukino abre su corazón y comenta que sólo ella expresa sus sentimientos; en respuesta, Arima besa a Yukino como nunca lo había hecho antes. En el fondo del corazón de Arima están sus recuerdos del tiempo anterior a su encuentro con Yukino, cuando sólo la veía pasar. El chico más popular de la pre y el más requerido por las chicas empezaba a enamorarse precisamente de aquella chica que no mostraba interés en él. Por último, en un pequeño bosque de cerezos, Arima encuentra a Yukino y piensa que es ella quien lo ha citado ahí, pero no lo es. Sonriendo, Yukino se despide y deja a Arima con la verdadera interesada. Éste ríe mientras se recuesta en un árbol y se da clara cuenta de que está enamorado de la fría pero amable Miyazawa. En el presente, sin embargo, la relación de Yukino y Arima alcanza un nuevo nivel al tener que relacionarse con la sociedad de su colegio. Una intrigante jovencita llamada Maho desenmascara a Yukino frente a todas sus compañeras y logra con artimañas que éstas le retiren la palabra. Yukino asimila el golpe, pues cree merecerlo, y al menos asume una actitud digna. Sin embargo, aparecerá un nuevo problema: Tsubasa Shibahime, una ex compañera de Arima en secundaria que tuvo que abandonar la pre por un accidente. Ahora está de vuelta decidida a cristalizar sus anhelos con Arima, caiga quien caiga y sin importar cuántas Yukinos haya que aplastar en el camino. Arima nota el cambio de actitud en Tsubasa, pero no adivina el porqué. Así, la guerra se declara entre Maho, Tsubasa y Yukino. Las amigas de Tsubasa tratarán de ayudar a la protagonista, pero los enredos no han hecho más que empezar.



La Revancha de MewTwo

En una solitaria isla, un grupo de científicos dedicados al estudio de pokemones ha terminado con éxito su último proyecto: dar vida al pokemón más fuerte del mundo. Mewtwo, el nuevo ser, es creado sobre la base de una pestaña de Mew, posiblemente el más raro pokemón descubierto en el proceso de investigación. Sin embargo, la criatura se preguntará quién es y cómo está ahí. La respuesta de los científicos no será bien recibida por éste, y sentirá un gran rencor hacia ellos hasta el punto de destruir el lugar. Posteriormente, un humano le propondrá ayudarle a controlar sus poderes, propuesta que Mewtwo acepta. Sin embargo, más tarde los recuerdos y las preguntas acerca de su existencia y su verdadera naturaleza lo invadirán nuevamente, hasta convencerse de que los humanos son culpables de todo. De esta forma, regresa a la isla donde fue creado para iniciar su revancha.

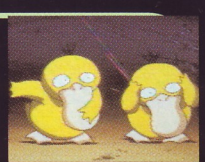
Mientras tanto, Satoshi, Kasumi y Takeshi, quienes continúan su viaje y se enfrentan continuamente a otros entrenadores de pokemones, son interrumpidos por un Kairyu, quien les llevará una invitación a un gran torneo al cual sólo han sido llamados lo mejores entrenadores del mundo. Ellos aceptan, pero no advierten que son espiados por el Equipo Rocket, que intercepta al Kairyu y se entera de la ubicación de la isla. Al mismo tiempo, en un remoto lugar, el misterioso Mew siente la energía de Mewtwo y despierta.



Al llegar al muelle donde deben embarcarse a New Island, se dan con la sorpresa de que el clima ha cambiado tanto que es imposible embarcarse. Sin embargo, los entrenadores más osados no se rinden y, con la ayuda de sus pokemones de agua, se lanzan a cruzar la tormenta. Satoshi y compañía piensan hacer lo mismo, pero afortunadamente aparece una embarcación que se ofrece llevarlos.

En medio de la travesía, descubren que su tripulación está compuesta nada menos que por el equipo rocket (con Nyazu como mascarón), pero la tormenta evitará que entren en acción. Más tarde, al llegar a la isla, son invitados a reunirse con los entrenadores que ya han llegado. Al mismo tiempo, Musashi, Kojiro y Nyazu se introducen en el fuerte, aunque sienten que una presencia extraña los sigue (se trata del escurridizo Mew). Finalmente, llegan a una habitación donde casualmente Musashi activa una vieja computadora que les relatará el experimento de creación de Mewtwo y los pondrá al corriente acerca de la máquina que duplica pokemones.

Entre tanto, Mewtwo se presenta como el mejor entrenador del mundo, cosa que cae muy mal a uno de los entrenadores, quien lo objeta tajantemente. Ofendido, Mewtwo lanza al entrenador a una fuente de agua; éste, enfurecido, hace que su Gyarados enfrente al anfitrión, y éste exhibirá su verdadero potencial de batalla. Acto seguido, les mostrará a todos que él tiene a los pokemones más fuertes derrotando a las mejores criaturas entrenadas, incluyendo al rebelde Lizardon de Satoshi. Finalmente, con la ayuda de unas Monster Ball que él mismo ha fabricado, procede a atrapar a todos los pokemones presentes para hacer sus respectivas copias, pero más fuertes.



Pikachu tratará de escapar y será atrapado. Satoshi acude en su ayuda, y en el proceso liberará a todos los pokemones capturados. Luego intenta atacar a Mewtwo, sólo para lanzado por éste. Por fortuna aparecerá Mew, quien lo salva al crear una burbuja donde rebota sin dañarse. Mewtwo no puede creerlo y ataca a Mew, pues ve en él a un rival que sí puede responderle, y se inicia la batalla. Finalmente, cuando todos se encuentren agotados por la lucha, sólo continuarán Mew y Mewtwo. Al percatarse de que alguien debe detenerlos, Satoshi se interpondrá entre ellos, pero recibirá de lleno el ataque de ambos y será convertido en piedra. Esto producirá un alto en la lucha al tiempo que Pikachu intenta reanimarlo, pero sólo se logrará cuando todos se den cuenta de lo sucedido y revelen su verdadera fuerza.

Al final, Mewtwo reconocerá que todos tienen derecho a vivir, y hará que nuestros amigos olviden todo lo sucedido. Entonces, se marchará con todos sus pokemones a un lugar alejado, en donde vivirán en paz.

agenda sugoi

Las maratones de anime se toman unas cortas vacaciones, así que no nos volveremos a ver hasta dentro de algunos meses. Pero no se preocupen, apenas volvamos lo haremos con un gran cargamento de estrenos y novedades.

CLUB SUGOI
ENERO 2000

KARE-KANO tv ep. 10-11
COWBOY BEBOP tv ep. 10-11
RUROUNI KENSHIN tv ep. 50-51
LEGEND OF BASARA tv ep. 2
URUSEI YATSURA tv ep. 4
URAYASU KANZOKU tv ep. 13
EL-HAZARD ova ep. 7
¡y tres nuevas sorpresas!

Las reuniones de Club SUGOI se llevan a cabo en el auditorio del Colegio Champagnat (Mártir Olaya 162, Miraflores). Horario: de 11:00 am a 6:00 p.m.

FEBRERO

DOM	LUN	MAR	MIER	JUE	VIER	SAB
		1	2 Mylene Jenius (Macross 7) Taiki Kou (Sailor Moon)	3	4 Blue Mary (King of Figthers)	5
6 **Club Sugoi Lima, grupo 1 (11:00 am)**	7 Camus de Acuario (Saint Seiya)	8	9	10	11	12 Blanka (Street Fighter II)
13 **Club Sugoi Lima, grupo 2 (11:00 am)**	14 Ken Masters (Street Figther II)	15	16	17 Folken Lakur de Fanel (Tenkuu no Escaflowne)	18 Hikari Horaki (Shin Seiki Evangelion)	19
20 **Club Sugoi Lima, grupo 3 (11:00 am)**	21	22 Millema Feria Noctume (Milly) (Lost Universe)	23	24	25	26
27	28	29 Anthy Himemiya (Shoujo Kakumei Utena)				

CLUB SUGOI

¡Hola, amigos!

¡Bienvenidos a la primera reunión de Club SUGOI en el año 2000! Pese a las versiones que hablaban acerca de una invasión de ángeles y un segundo impacto, seguimos aquí para disfrutar todos juntos del anime.

SOBRE NADESICO

La serie Martian Successor Nadesico quedó ubicada en el segundo lugar de la votación de la Maratón Especial de Anime del sábado 25 de setiembre. Sin embargo, al pertenecer a la misma categoría de Cowboy Bebop (ganador de la votación general), no es posible su inclusión inmediata, salvo que sea en desmedro de las series actualmente programadas (Cowboy Bebop, Kare-Kano, Rurouni Kenshin o Legend of Basara). Entonces, se optó por programar la serie de televisión en las maratones de anime de este año.

Al respecto, muchos socios manifestaron su interés por ver esta serie en el club, aunque se les explicaba que de ninguna manera podía programarse en paralelo con Cowboy Bebop. Por lo tanto, decidimos incluir una pregunta en la encuesta de las reuniones de noviembre de Club Sugoi. Si la respuesta era SÍ, significaba que el socio deseaba esperar lo que fuera necesario para ver esa serie en el club. Si la respuesta era NO, significaba el socio descartada la serie para el club y la confirmaba para las maratones. El resultado general es el siguiente:

PREGUNTA: ¿Deseas terminar de ver Nadesico en el 2001?

GRUPO	SÍ	NO
1	386	135
2	249	149
3	408	198
TOTAL	1043	482

En virtud de estos resultados, la serie Martian Successor Nadesico será programada en las reuniones de Club Sugoi durante el segundo semestre de este año. Sabemos que nuestros socios se sienten satisfechos de que se haya tomado en cuenta su deseo de poder ver esta serie en el club, a cambio de esperar un poco.

CLUB SUGOI PERÚ Y VACACIONES

Por otro lado, nuestro saludable crecimiento nos llevó a realizar las primeras reuniones fuera de Lima. Así, los aficionados de Arequipa, Tacna, Chimbote y Trujillo también han pasado a formar parte de la experiencia Sugoi. A paso lento, pero seguro, Club Sugoi y Cadena Sugoi cumplen su deseo de poner al alcance de todos el mundo del manga y la animación japonesa. Contamos con que este 2000 verá avances importantes en nuestra consolidación nacional.

Por otro lado, las maratones de anime Sugoi se toman unas vacaciones mientras establecemos su nuevo cronograma de trabajo y la lista de sus nuevos estrenos. Apenas se termine este trabajo, volveremos con todos los estrenos que ya se habían anunciado. De igual manera, los chicos de Sugoi Te Ve se toman un descanso luego de meses de arduo trabajo. Creemos que se lo merecen, y ya volverán con muchas nuevas ideas.

A MODO DE BALANCE

1999 fue para todos nosotros un año muy importante, pues en él se tomaron decisiones sobre el camino que seguirá Club Sugoi durante este recién llegado 2000. Decisiones para las que se requería la aprobación de los socios del club. Para la transformación de MASAKA en una revista, se realizó una votación que resultó en la aprobación de esta iniciativa por más de las dos terceras partes del total de socios. Este plan de crecimiento incluía también el aumento a siete horas por reunión para acomodar más material en exhibición, pues ya no podíamos programar las novedades y los estrenos que el constante aumento de material pedía. Los socios, fieles aficionados, ahora pueden disfrutar de todo un día de anime.

Además, 1999 fue un año en que el anime en nuestro medio tuvo un nuevo crecimiento de mano del pequeño Pikachu. Pese al más que evidente maltrato a los diálogos en la traducción, invitamos a todos nuestros socios a concurrir al cine a ver la película de Pokemon para que tengan la oportunidad de hacer las comparaciones del caso entre la versión traducida y subtitulada "al pie de la letra" del disco láser original traído de Japón, y la versión doblada al inglés (y de ahí al castellano) de manera tan torpe. Recuerden que con su asistencia apoyaremos la exhibición de películas de anime en nuestras salas de cine, para que los encargados de comprar los derechos de exhibición miren con más interés todo el material de este tipo susceptible de ser programado en la cartelera cinematográfica peruana.

Así empezamos un año más en Club Sugoi, un año el que tendremos muchos estrenos y, también, muchos más socios y amigos.

a David Cárdenas

Director: Iván Antezana Quiroz
Editores: Jorge Thomas, K´mil Encalada
Corrección: Carlos Anglas, Iván Antezana
Diagramación: Rogelio Estrella
Traducciones: Elodia Espinoza
Colaboradores: Rafael Antezana, César Arellano, Armando Asato, Khaled Encalada, Percy Garro, Luis Vásquez
Ilustraciones: David Cárdenas, Florencia Diestra, Mary Carmen Timoteo, Mary Elena Timoteo
Fotolitos: Digital Perfect Point S.A.
Impresión: Editorial Monterrico S.A.

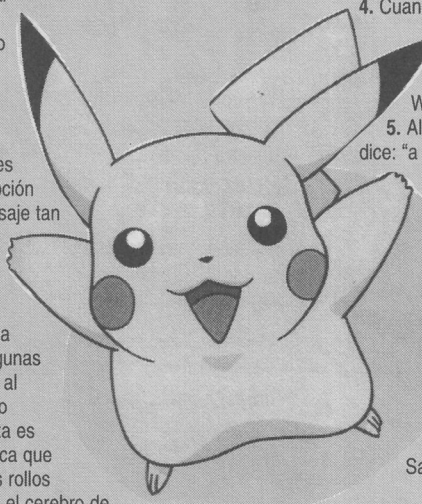
Edición, publicidad y distribución:
Publicaciones Creativas S.A.
Van Dyck 188, San Borja - Lima 41, Perú
Tel/fax 346-2649
Correo electrónico: pcreat@amauta.rcp.net.pe
Página web: http://www.vermail.net/sugoi/
Colaboraciones: toda colaboración debe entregarse en formato impreso (tamaño A4, máximo 4 carillas) y electrónico (diskette con texto sin formato). Todas las colaboraciones pasan a ser propiedad de la empresa editora y no están sujetas a devolución.
Masaka y ***Tenkaichi*** son marcas registradas por Publicaciones Creativas S.A. Se permite la reproducción total o parcial del contenido únicamente con autorización escrita de los editores.
Todos los títulos, los personajes y las imágenes originales presentados en esta publicación están registrados por sus respectivos propietarios y se publican sólo con fines informativos.
¿Buscas manga y anime? ¡Visita la **Librería Sugoi**!
C. C. Arenales, nivel 5, local 22 - Tel/fax 2-653-653

Hecho el Depósito Legal - Ley 26905 - Reg-98-1354

Nuestros amigos de la Lista de Interés SUGOI aprovecharon la oportunidad y se presentaron al pre estreno que se hizo de la película MewTwo Contraataca en los Cines Larcomar. Aquí sus comentarios y apreciaciones, en una apretada "Crónica de una Mutilación Anunciada":

LA LISTA VA AL CINE A VER POKEMON

Cuando en el Club nos advirtieron que los diálogos en la película de Pokemon iban a ser alterados, me dije "bueno, uno que otro diálogo no estará del todo mal", pero hoy que fui al preestreno en los cines de Larcomar (¡yo fui el primero de la fila!) junto con varios chicos de la lista, ¡fue como estrellarme contra una pared! Habían alterado el 99% de los diálogos, es decir, en vez de que la esencia de la película fuera el dilema existencial de Mewtwo y la posterior conclusión de que no importaba si eran clones o pokemones, el hecho era que estaban vivos y eso les daba sentido a sus vidas. Pasó a ser que Mewtwo, al ser el pokemon más poderoso de la Tierra, tuvo la genial idea de "tratar de conquistar al mundo", pero Ash con sus "enseñanzas" (¡¿desde cuándo Ash tiene aptitudes para dar moralejas?!) le hizo ver que "pelear estaba mal", y que "destruir a la humanidad y a los pokemones no era bueno" (porque la intención de Mewtwo era que con la tormenta que había creado iba a destruir tanto a la humanidad como a los pokemones, para luego reinar con sus clones sobre la Tierra... no se la pierdan), etc., etc. En resumen, la película fue una lluvia de piedras, roca tras roca. Realmente me hubiera sentido ultrajado si es que hubiera tenido que pagar por verla. Es una total decepción cómo han podido arruinar una película que dejaba un mensaje tan altruista como el respeto a los demás, para convertirla en el típico cliché de "malo que quiere destruir a todos para luego gobernar a su gusto". (*Carlos Tsubasa)*



Como ya vimos en el club, se ve la creación de Mewtwo, la invitación a Ash y Co. a la isla, etc. Ya por ahí se veían algunas rocas, pero el Armagedón estaba por venir. Cuando llegan al puerto, en vez de que la encargada dijera algo así como "lo lamento, no hay salidas del puerto debido a que la tormenta es muy peligrosa, etc., etc.", se mandó con una roca kilométrica que era algo así como "esta tormenta estaba profetizada en los rollos (profecías de Nostradamus, Rollos del Mar Muerto, muerto el cerebro de los traductores, en fin), según la cual una tormenta así destruyó y mató gente, pero las lágrimas de los pokemones nos salvaron, y se dijo que habría otra, blah blah...". No me acuerdo bien, no vale la pena acordarse, ¡en fin!
Pasando a otro punto, a Mewtwo lo transformaron de alguien que se preguntaba la razón de su existencia, al clásico "yo soy fuerte, y voy a conquistar el mundo, ¡ja, ja, ja!", o sea, Cerebro, pero en versión pokemon. Sólo le faltaba Pinky.
Las voces son las mismas de la serie de TV, igual los nombres, pero la calidad de la película, es decir los colores y los sonidos, era pésima. Tenía como un tinte violeta, mezclado por aquí y por allá con segmentos de animación bien coloreada, lo que empeoraba el efecto. En cuanto al estéreo, ¿había? (*Seijuro Hiko)*

El estreno fue en Larcomar, el dia 26 de diciembre a las 10 am, con una gran cantidad de público. Pasaron primero las Vacaciones de Pikachu y luego la de Mewtwo Contraataca. El soundtrack de la película está totalmente cambiado y el opening de "Mewtwo..." fue un remix del ya conocido opening de la serie de TV. Ahora, pasaré a mencionar los cambios más saltantes entre esta version y la japonesa que ya tuvimos oportunidad de ver en el club:

1. ¿Recuerdan el monólogo de "esto no será una guerra de conquista, será la revancha por lo que me hicieron"? En la versión americana, Mewtwo es un villano por los cuatro costados que va a destruir al mundo.

2. Gary/Shigeru es derrotado por Mewtwo casi inmediatamente después de que Mewtwo estrena armadura nueva (más detalles: tenía un Nidoking y un Arcanine). Luego de pasar la tormenta y encontrarse en New Island, Ash dice "Gary, ¡qué haces aquí!", a lo que el supuesto Gary dice: "llegué utilizando mi Pidgeotto" (eh... no era un Pidgeot, ¿o vi mal?).

3. ¿Por qué lo de la leyenda? Muy simple: en New Island, Mewtwo les dice que ésa es la gran tormenta creada con su poder, que borrará del mapa tanto a humanos como a pokemones, para que así no quede nada y sólo vivan en el mundo sus creaciones, es decir, sus clones (no sé, esto me sonó a un capítulo de X-files o X-Men).

4. Cuando Ash estaba en la parte alta del castillo viendo cómo todos los pokemones peleaban unos contra otros, le pusieron un BGM (música de fondo) que para nada correspondía con la escena que estaba viendo, y más bien se parecía a la canción ranchera de Woody en Toy Story 2.

5. Al final, cuando Ash le pregunta a Mewtwo a dónde se dirige, éste le dice: "a aprender lo que tú ya conoces de los pokemones" (?).

En resumen: ¿qué sentido le quisieron dar a la película? El de un valiente Ash luchando para vencer la maldad encarnada en Mewtwo. Un sentido más glorioso que vendría a ser la razón de las batallas pokemon, y no lo que significó en la versión japonesa, es decir, el descubrimiento de Mewtwo de su propia identidad y cómo los clones ya son importantes sólo por el hecho de estar vivos. Detalles: las voces de la traducción al castellano son las mismas, excepto por la enfermera Joy que le pusieron esta vez la voz de Cristina Hernández (sí, tan conocida por su interpretación de ChibiUsa, Black Lady y Sailor Star Healer en Sailor Moon). Los nombres de los tres entrenadores (en la versión japonesa) son Sweet, Umio y Sarao. (*Satoshi Nova)*

Como sugerencia, escriban sus revisiones de la película a:
televicio@larepublica.com.pe
(el mail es del suplemento Televicio, de La República). Mira que convertir a Mewtwo en el clásico villano que se tuerce los bigotes diciendo "enfermera Joy, serás mía o de nadie", con esa pila de cambios, no es raro que la película haya recibido calificaciones de violenta en EE.UU. Si le quitas el aspecto dramático, sólo te queda una cinta con explosiones y pokemones. Véanla sólo si me prometen no prestar atención al audio. ¿Y si para la próxima , les decimos que queremos ver la versión subtitulada de Sugoi? *(Dark Angel)*

Puedes visitar nuestra página web *Sugoi Virtual* en esta dirección:
http://www.vermail.net/sugoi

Damos las gracias al recopilador:
Freddy Garro (KYO KUSANAGI)
Yoshi Kimeta !!!
E-mail : paf_garro@computextos.net
Teléfono : 474-6123

LISTA DE INTERÉS SÉPTIMA PARTE
PROCEDIMIENTO DE SUSCRIPCIÓN

Aunque en la práctica sólo debería ser suficiente con enviar el comando SUBSCRIBE, tal como figura en el recuadro de la derecha, el procedimiento para suscribirse a la Lista de Interés Sugoi no es tan inmediato. Ocurre que con el fin de garantizar tanto la aceptación del usuario hacia nuestras normas, como para evitar cualquier suplantación, las solicitudes de suscripción, enviadas al servidor a través del comando SUBSCRIBE, son derivadas por el mismo servidor a la administración de la lista.

Entonces, la administración recopila todas las solicitudes y distribuye a todas las direcciones solicitantes un mensaje donde se les pide enviar una serie de datos: nombres y apellidos, dirección, teléfono, cuenta de correo verdadera (si es aplicable) y lugar desde donde escriben sus mensajes. Cuando el solicitante envía esos datos, la administración los evalúa y procede a suscribirlo. Este proceso puede durar algunos días, dependiendo de la disponibilidad de tiempo de la administración (en algunos casos, puede tomar uno o dos días, pero en otros podría tomar como una semana).

Socio del Club Sugoi, anímate e inscríbete en esta lista, que es una tribuna abierta para opinar o preguntar sobre la gran cantidad de temas del manga y el anime, y así poder resolver tus dudas.

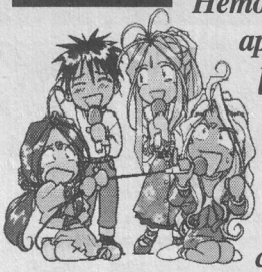
Para inscribirte en la Lista de Interés Sugoi, envía un e-mail a:

listas@urubamba.unired.net.pe

**El mensaje no debe tener subject o asunto,
y en el cuerpo basta con escribir:**

subscribe sugoi

MASAKA
Karaoke



Hemos preparado los temas de apertura completos de dos de las nuevas series de Club Sugoi, que han empezado a gozar de buena aceptación entre los socios. Y continuando con la banda sonora de "Rurouni Kenshin", esta vez tenemos "A un tercio de tus sentimientos puros", otro de los buenos temas que podemos encontrar en esta producción. Como siempre, si deseas la letra de alguna canción de tu preferencia, sólo háznoslo saber, para prepararla lo más pronto posible.

Lum no Love Song

Tema de apertura de la serie de TV
Urusei Yatsura

Anmari sowa sowa shinaide
Anatawa itsudemo kioro kioro
Yoso mi wo suru no wa yameteyo
Watashiga dare yori ichiban

Sukiyo... (sukiyo) sukiyo...
Sukiyo... (sukiyo) sukiyo...
Sukiyo... (sukiyo) sukiyo...
Sukiyo... (sukiyo) sukiyo...

Hoshi tachi ga kagayaku yokuke
Yume miru no anata no subete
Aishite mo anata wa shiranburide
Ima goro wa dareka ni muchu!

Aah! Otoko no hitotte
Ikutsu mo ai wo motte irunone
Aah! Achi kochi ni baramaite
Watashi wo dayamaseru wa

Anmari sowa sowa shinaide
Anatawa itsudemo kioro kioro
Yoso mi wo suru no wa yameteyo
Watashiga dare yori ichiban

Aah! Otoko no hitotte
Nannin sukina hito ga hoshiino
Aah! Watashi dake aishiteyo
Itsudemo hitori dake wo

Anmari sowa sowa shinaide
Anatawa itsudemo kioro kioro
Yoso mi wo suru no wa yameteyo
Watashiga dare yori ichiban
Watashiga itsudemo ichiban
Anata no subetega...

Sukiyo... (sukiyo) sukiyo...
Sukiyo... (sukiyo) sukiyo...
Ichiban sukiyo!

Intérprete: Yuuko Matsutani

Sanbun no ichi junyouna kanjou (1/3)

6to ending de la serie de TV
Rurouni Kenshin

Kowareru hodo aishitemo sambun no ichi mo tsutawaranai
Junjouna kanyouna kara mawari I love you sae ienai de iru My heart

Nagakute nemurenai yoru ga kimi e no omoi
Sorewa koi nan desu to sasayakuyo
Tomedonaku kakari kakeru kureru kodo wa
Inetsuwajiri no tameiki e tokawaru

Give smile and shine days kimi no smile de
Kitetsuku yoru no damusamo Good korae rareru

Kowareru hodo aishitemo sambun no ichi mo tsutawaranai
Junyouna kanjouna kara mawari I love you sae ienai de iru My heart

Manatsu no ame no youni konoitasu nara kuruosu kimi no egao ga mabushikute

Give me smile and shine days kyu ni sumasanaide

Donna ni kounande nankana kabe mo koeru kara

Dore dake kimi wo aishitara kono omoi todoku no darou
Mitsumerareru to ienai kotobaga uchu ni mau
Hanarereba hanareru hodo itoshii hitodato kizuku
Motomereba motomeru hodo ni setsunai kyobi wo kanjiteru My heart

Give me smile and shine days
Give me smile and nice days
Moshi mo kono ude kimi to dakishime aetanara

Dore dake kimi wo ai shitara kono omoi todoku no darou
Yume no naka de wa tashika ni ieta hazunanoni

Kowareru hodo aishitemo sambun no ichi mo tsutawaranai
Junyouna kanjouna kara mawari I love you sae ienai de iru My heart

My heart... wow...

Intérprete: Siam Shide

Natsu no Maboroshi

Tema de apertura de la serie de TV
La Familia Radical de Urayasu

Aah! Todoitanoka
tori sugitanoka
karappo no kokoro omoi
Manatsu no maboroshi

Aah! Kimi wa tabi bito
bokuno akogare
kagerou no naka ni kieteku
Manatsu no maboroshi

Asayake no naka de futari
Kata wo yaseatte futari wa
Sukoshi tere nagaramo
kiss wo suru
Shinjirarenaiyo boku wa
Umarete hajimetesa boku wa
Mirai nante mono wo kaiwa
mita kiga shita

Ai shite imasu
soshite... Sayonara!
Kotoba de wa karimasen
Manatsu no maboroshi

Aah! Todoitanoka
tori sugitanoka
Doko e mukau kono omoi
Manatsu no maboroshi

Aah! kawa beni saita
hanabi no youna koi
Utsukushiku mo hakanai
Manatsu no maboroshi

Yuuyake no naka de hitori
Tabako wo fukashite kidori
Kimi no koto wo omoi dashiteru
Modotte konakute mo iisa
Kono sora no shita no dokoka
Tabi no tochu de mata aimashou

Ai shite imasu
soshite... Sayonara!
Kotoba nado irimasen
Manatsu no maboroshi

Manatsu no maboroshi

Intérprete: Sheep

MI PERSONAJE FAVORITO

1er PUESTO Kenshin Himura

531 VOTOS

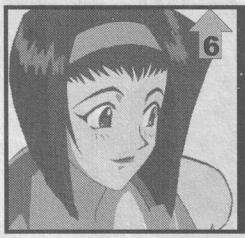
2do PUESTO

Yukino Miyazawa
510 VOTOS

3er PUESTO

Spike Spiegel
331 VOTOS

Y se terminó el año con el rey en su trono. Así es, nadie pudo derrocar al samurai de su reinado en las encuestas. Al parecer, la férrea voluntad de Yukino no fue suficiente para alcanzar su meta, y esta vez por pocos votos ha tenido que conformarse otra vez con el segundo puesto (esto la ha dejado muy frustrada). Por otro lado, tenemos ahora a la pareja explosiva de "Cowboy Bebop", lista para la acción. Además, la novedad del ranking, el "Niño del Destino" Sarasa, quien gracias al dramático primer capítulo de "Legend of Basara", ingresó con buen pie en la batalla... ¿Seguirá un año más la era Kenshin? ¿Yukino podrá superar la pequeña brecha que la separa del triunfo? ¿Las súbditas de Kenshin podrán impedirlo? ¿Qué planean Spike y Faye ahora que están juntos? ¿Arima permitirá que lo sigan separando de su amada? Sólo tu voto lo decidirá.

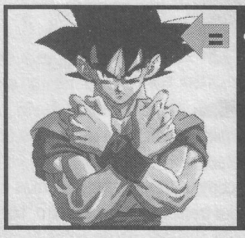


4to PUESTO
Faye Valentine
290 VOTOS

5to PUESTO
Souchirou Arima
208 VOTOS

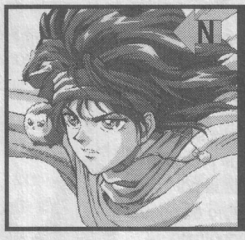
6to PUESTO
Misato Katsuragi
124 VOTOS

7mo PUESTO
Rei Ayanami
101 VOTOS



8vo PUESTO
Son Gokú
83 VOTOS

9no PUESTO
Asuka Souryu Langley
81 VOTOS



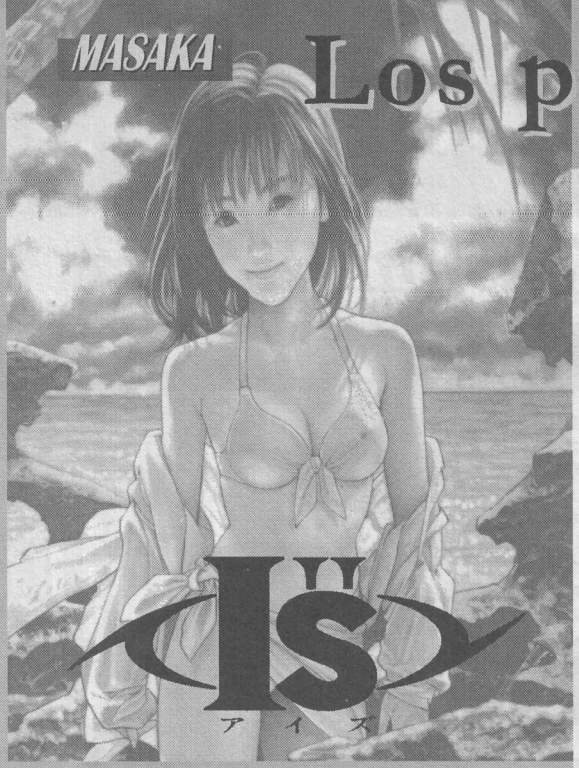
10mo PUESTO
Sarasa
44 VOTOS

11mo PUESTO
Utena Tenjou
39 VOTOS

12mo PUESTO
Shinji Ikari
34 VOTOS

MASAKA

Los puntos sobre las íes



Fiel a su estilo, Masakazu Katsura nos presenta en ésta, su más reciente obra, otra comedia de enredos y situaciones juveniles, en donde una serie de jóvenes, cuyos nombres empiezan todos con la letra "I", descubrirán, a medida que se desenvuelve la historia, lo difíciles que son las relaciones interpersonales, especialmente con tantos "amigos" interesados en que todo salga como debe ser.

Los amigos

Yasumasa Teratani. 16 años. Amigo íntimo de Ichitaka y principal fuente de dolores de cabeza del muchacho. Su afición a "ciertas" revistas le permitió encontrar aquella en donde Iori posó, dato que rápidamente le pasó a Ichitaka. Aunque sin malas intenciones, casi siempre le acarreará grandes problemas a su tímido amigo, quien no sabe si agradecerle la intención o estrecharle la garganta.

Hiromi Hanazono. Tutor del salón 2C al cual pertenecen Iori e Ichitaka. Es un extrovertido y ruidoso profesor, que además será el "culpable" de reunir al equipo de los dos I"s. La actitud de él hacia sus alumnos será más bien la del hermano mayor, y tendrá la extraña habilidad de aparecerse en medio de una conversación justo cuando ésta parece ser más "extraña" o cuando hablan mal de él.

Shun Koshinae. Un introvertido compañero de salón de Ichitaka. En un viaje de fin de año se convierte, para total incomodidad de Ichitaka, en pareja de paseo de Iori, y él termina como pareja de su profesor, al ser el único que se queda sin pareja. En realidad, el joven admira mucho a su profesor y finalmente se alía con Ichitaka para intercambiar parejas, y así al fin Ichitaka pudo disfrutar unos días de paseo con Iori. A partir de entonces, considerarán a Shun un buen amigo.

Nami. La típica chica rica y relajada. Su actitud desvergonzada pondrá muchas veces en apuros a sus compañeros de clase, especialmente al conflictivo Ichitaka. Al organizarse un comité para unos festejos, aprovecha la ocasión para invitar a sus amigos a su espectacular casa, en donde se las arregla para poner en más y más líos a Iori y a Ichitaka.

El revuelo comienza con la aparición de una compañera de clase en una revista de modelos aficionados. Iori Yoshitaka es algo así como la ídolo del salón, por cuya belleza suspiran muchos, y su repentino ingreso al mercado del modelaje catapulta su fama y problemas hasta el techo. Todo esto conllevará una gran amargura para su "pretendiente" secreto, Ichitaka Seto, un inseguro y típico alumno japonés de preparatoria. Traumado desde su infancia por el áspero rechazo de una niña que le gustaba, Ichitaka no podrá reunir suficiente seguridad en sí mismo para declarar sus sentimientos ante Iori, especialmente cuando ella se vea tan absorbida por sus actividades en el club de teatro de la preparatoria y en perseguir su carrera de actriz. Si a esto le sumamos las constantes intervenciones de su compañero Yasumasa Teratani, el clásico metiche, tendremos al pobre Ichitaka en medio de un constante flujo de líos, malentendidos y febriles sueños diurnos.

La primera gran oportunidad se presentará cuando el tutor del salón seleccione al azar a dos representantes para organizar la fiesta de cachimbos de ese año. Los elegidos resultan ser precisamente Iori e Ichitaka. Lamentablemente, la tremenda inseguridad de Ichitaka lo lleva a comportarse fríamente y son pocos los avances que se logran, tanto en la organización como en propiciar al menos un conato de conversación. Para desilusión de Ichitaka, Iori tiene que retirarse temprano para ir al club de teatro; sin embargo, le deja un cuaderno de notas en el que escribe I"s, abreviatura que representa las primeras letras de sus apellidos. A pesar de su total fracaso en hablar con la joven, el pobre Ichitaka considera este acto tan simple como un inicio muy prometedor.

Al siguiente día, como casi siempre, tenemos a Ichitaka en el corredor frente al club de teatro, sosteniendo el cuaderno de notas como si de un tesoro se tratara. Junto con Teratani es testigo de un vergonzoso despliegue de vulgaridad de un grupo de muchachos que molestaban a Iori, sugiriendo que las famosas fotos sólo eran un pretexto para declarar su propia perversión. Ichitaka trata de intervenir, pero al llegar resulta que los demás han sido espantados del lugar, y él queda como único "representante" de los bocones, para quedar mal ante todo el club de teatro. Teratani lo saca rápidamente del lugar al notar que Ichitaka ha quedado como estatua, producto del shock del malentendido. El conflicto interno se acentúa por el hecho de que el mismo Ichitaka se sorprendió pensando en cosas raras al ver las fotos de Iori, lo que lo hace sentirse lleno de vergüenza e indigno de gustarle. Pero lo que termina hundiendo el mundo del muchacho es un "regalo" de Teratani: una foto compuesta por computadora en donde la cabeza de Iori ha sido montada sobre el cuerpo desnudo de una modelo de revista porno. Ichitaka se siente tan deprimido por sus problemas que acepta gustoso la foto, lo cual crea una excusa para sentirse indigno de hablar con ella.

I's アイデアノート Vol. 1

Para sorpresa de Ichitaka, Teratani habla con Iori a solas y le explica el malentendido.

Es más, cuando más tarde, llevado por la situación, Ichitaka se anima a hablarle a Iori a solas en la azotea de la pre, descubre que ella ya sospechaba que él no había sido, pues no tenía esa costumbre. Más aún, Iori pudo oír los airados gritos del chico contra los odiosos muchachos que la molestaban. Ichitaka se siente en el cielo, pero de pronto la bendita foto regalada por Teratani cae del libro de notas. Resulta que el inoportuno de

Las íes

Teratani la había metido ahí sin que él lo supiera. En silencio, Iori toma la foto y la destroza, junto con la frágil seguridad que tenía Ichitaka. De nada sirve la tardía intervención de Teratani, quien le asegura que se trataba de una broma de mal gusto.

Ichitaka acepta el rechazo al saber él mismo que esta vez no se trató de un malentendido.

La distancia entre los dos I"s se acrecienta día por día, pero de pronto Ichitaka se entera de un concurso de belleza organizado por los alumnos de grados superiores. Iori es invitada a participar y le ruegan que vaya a hacer una audición, la que resulta ser en ropa de baño. Sin saberlo, este grupo de muchachos había instalado una serie de cámaras escondidas y grabado a varias muchachas incautas. Al llegar Iori, los tipos descubren con qué habilidad Iori se cambia prácticamente sin mostrar nada de su cuerpo. Finalmente, ella pretende retirarse al darse cuenta del engaño, pero los tipos recurren a la violencia y le impiden la salida. Sólo la intervención de Ichitaka (no muy gallarda, pues termina en el suelo al no poder con un alumno más grande) y Teratani (quien activa inteligentemente la alarma de incendios) evita que el asunto pase a mayores. Iori está molesta y acusa a ambos de ser iguales que los tipos de las cámaras. Como un resorte que se rompe, Ichitaka le grita que no se atreva a compararlos con esos miserables, más aún cuando se dieron todo el trabajo de venir a ayudarla. Ofendido, anuncia que se retirará del comité antes de que ella lo haga.

Sin embargo, ninguno de los dos tiene mucho tiempo para actuar, pues de pronto su tutor, quien se aburrió de esperar alguna idea para la actuación de bienvenida, les sugiere un clásico acto cómico de los teatros japoneses, en donde dos personas actúan como si fueran uno, metidos en un gran sacón. Ichitaka siente una mezcla de susto y excitación, pues tiene el cuerpo de Iori muy apretado contra el suyo, pero la tensión disminuye cuando, al intentar comer, Iori aplasta un pastel en la cara de Ichitaka, para total diversión de su profesor. Se ponen de acuerdo para comprar una serie de artículos para el acto al día siguiente y quedan para verse en la estación del tren. De vuelta a casa, Ichitaka se encuentra con su hermano mayor, quien le anuncia la llegada de un misterioso visitante para el día siguiente, cosa que en ese momento no le importa mucho al chico. Emocionado, se prueba prácticamente todo su vestuario para buscar el mejor traje, pero no puede decidirse por ninguno. Tan tarde se le hace que al final se queda dormido y, para su horror, se despierta pasada la hora de su cita con Iori. Cuando por fin sale se encuentra de cara con Teratani, y con él una Iori que había encontrado de casualidad. La cara molesta de la chica casi aniquila a Ichitaka, pero, para su suerte, la propia cara asustada del infeliz es suficiente satisfacción para Iori, quien rápidamente lo perdona. Teratani, con su conocido tacto, inventa una excusa y los deja solos. Si bien al principio la lengua se le traba, pronto sus tonterías alegran tanto a Iori que ésta se pone a reír y se rompe toda la tensión.

Cuando la charla ya iba por buen camino, Iori pide ir un momento al baño y deja a Ichitaka solo con sus embelesados pensamientos. De pronto, la puerta se abre y una chica en ropa interior se le aparece al frente: es ahí donde realmente empiezan los problemas.

Ichitaka Seto. 16 años. Desde que entró a la preparatoria quedó prendado de Iori, pero nunca se atrevió a acercársele a menos de un metro, lo que lo tuvo suspirando por ella más de un año. Su gran timidez y fértil imaginación hacen difícil para él encontrar un buen tema de conversación, y constantemente quedará en medio de incómodos malentendidos, de los cuales sólo esporádicamente saldrá airoso. Debido a que Ichitaka e Itsuki fueron amigos de la infancia, los padres de éste la aceptan como invitada por el tiempo que requiera para encontrar un departamento propio. Para migraña de Ichitaka, dicha estancia queda prácticamente en frente de su casa.

Iori Yoshizuki. 16 años. Su sueño es hacerse actriz y con este fin participa activa y destacadamente en el club de teatro de la preparatoria. Acepta tomar parte en la sesión fotográfica de la revista juvenil como medio de promoción para la obra en la que ensayaba. Al final, ni siquiera se menciona dicha obra, y su foto en traje de baño termina como un fetiche para un gran grupo de pervertidos. El alboroto inicial por su aparición en dicha revista le trae una serie de problemas, y deberá esforzarse mucho por evitar que las malogradas actitudes de más de un compañero de clase la afecten. Curiosamente, considera que ella no le gusta a Ichitaka, lo cual no es muy extraño teniendo en cuenta su actitud lejana y fría.

Itsuki Akiba. 15 años. Amiga de la infancia de Ichitaka y enamorada autoproclamada de él. Cuatro años antes de darse los eventos de esta historia, ella viaja a los Estados Unidos con su familia, y dicho viaje corta una relación que se remonta a la infancia. Su repentina llegada en medio de la cita de Ichitaka e Iori creará uno de tantos enredos que habrá entre los tres. Sin embargo, a diferencia de ellos, Itsuki es mucho más extrovertida y no se reprime al momento de expresar sus sentimientos. Pese a su actitud despreocupada, tiene una sincera atracción por Ichitaka, y su actitud franca poco a poco va calando en el muchacho, quien empieza a llenarse de dudas. Aparte de esto, Itsuki es una consumada escultora, cuyos trabajos se usaron incluso en la escenografía de varias películas norteamericanas. Cuando pone en práctica su arte, sale a flote su gran sensibilidad, la misma que impresiona a Ichitaka.

Izumi Isozaki. Físicamente muy parecida a Iori, es una vivaz jovencita que se encuentra con Ichitaka en un viaje de vacaciones a la playa. Aprovechando una broma que Teratani le hiciera a Ichitaka, en que lo engañó para entrar al baño de mujeres, "extorsiona" a Ichitaka para que sea su cita veraniega. Posteriormente, ya en la ciudad y en el momento más inoportuno -justo cuando Ichitaka sostenía una conversación con Iori- se vuelven a encontrar, sólo para añadir un nivel más de líos a la vida del desafortunado Ichitaka. Y si a esto le sumamos un novio celoso, la vida de Ichitaka no podría ponerse peor.

En verdad es una tarea difícil responder a las inquietudes de todos los socios del club. Pero no nos rendiremos en nuestra lucha mensual de PREGUNTAS Y RESPUESTAS

- ¿Acaso en Saber Marionette R todas las mujeres son robots? (socio # 1856)

- La premisa básica utilizada en todo el universo de Saber Marionette, es decir, Saber Marionette R (OVA de 3 episodios), Saber Marionette J (serie de TV de 25 episodios), Saber Marionette J Again (OVA de 6 episodios), Saber Marionette J to X (serie de TV de 25 episodios) y su único OVA, que se presenta como Program 26 (episodio 26), es la misma: un grupo de científicos que buscan fundar una colonia llega a un lejano planeta que consideran el adecuado y lo bautizan como Terra Two. Sin embargo, la computadora de a bordo, totalmente fuera de control, mata a la mayoría de los tripulantes y se queda con una de las científicas (síndrome de la "computadora enamorada"). Sólo unos pocos científicos logran escapar hacia el planeta. No obstante, Terra Two está cubierta por un cúmulo de nubes de plasma que impide a los sobrevivientes escapar o comunicarse. Ante la perspectiva de morir y con la misión de fundar su colonia pese a todo, se instaura el método de clonación como manera de asegurar la supervivencia de la especie, y se crean así las marionettes como compañeras de los seres humanos. Un muy reducido número de ellas posee el llamado "circuito doncella", que les permite desarrollar emociones y sentimientos similares a los humanos. El objetivo de los sobrevivientes será llegar hasta la nave en la que se encuentra la científica para rescatarla, lo que se logrará muchas generaciones después. A pesar de ser la encarnación más antigua de esta historia, Saber Marionette R se coloca en la cronología de Terra Two 500 años después de concluir la encarnación más reciente, es decir, Saber Marionette J to X. En este momento, ya existen mujeres en Terra Two, aunque son muy escasas, y Junior se convierte en el primer gobernante de todo Terra Two en ser hijo de un padre y una madre.

- Jesse y James hacen referencia a un pistolero conocido en EE.UU. ¿Pasa lo mismo con Kojiro y Musashi? (socio # 903)

- Bueno, en japonés la cosa también va por allí, sólo que Jesse James fue un bandolero muy conocido en el "Lejano Oeste", en tanto Musashi y Kojiro son más bien dos personas. Musashi fue un samurai muy famoso, tan bueno que llegó a morir por causas naturales, es decir de viejo, cosa que en aquella época era algo bastante excepcional, pues por lo general los samurais morían a temprana edad por algún duelo o en alguna batalla. Por otro lado, teníamos a Kojiro, un joven y diestro samurai quien también vivía en aquella época. Kojiro tenía la costumbre de ir de doujo en doujo retando a cuanto maestro se encontraba al frente, hasta que al final retó al legendario Musashi, que por aquella época ya se había retirado. Musashi respondió con una negativa a dicho reto por considerar a Kojiro muy joven e inexperto. Entonces Kojiro decidió obligar a Musashi a enfrentársele por otros medios. Para ello, Kojiro se une a un clan enemigo del de Musashi y provoca enfrentamientos entre ellos, hasta que al final, por honor, Musashi se ve en la necesidad de salir del retiro y defender a su clan enfrentándose a duelo con Kojiro. El día del enfrentamiento, Musashi inicia una estrategia peculiar, pero bastante efectiva: en lugar de ir de frente al lugar del duelo, se desvía del camino y se consigue un trozo de madera, el cual talla como una espada de madera (boken). Así, retrasa su llegada por un tiempo considerable, pues lo hace con mucha paciencia. Luego, al llegar al sitio fijado con muchas horas de retraso, encuentra a Kojiro furioso y, reprochándole su demora, el inestable estado de ánimo de Kojiro lo lanza con furia sobre Musashi. Éste esquiva hábilmente el ataque y, de un solo golpe con la espada de madera que había tallado, termina con la vida de Kojiro. Fue un solo impacto en la nuca de su rival. Este duelo es muy conocido y se consideró la pelea más rápida y efectiva, y con un palo de madera.

- ¿Quién quemó a Shishio? (socio # 1864)

- Makoto Shishio cumplió un papel oscuro para los restauradores al llevar a cabo asesinatos clandestinos y, en general, el trabajo sucio. Cuando se logró establecer la era Meiji, Shishio sabía demasiado y se convertía, por sus propios antecedentes, en un individuo peligroso y sin escrúpulos. Temerosos de su accionar y tenido por el sucesor del Battousai por su gran destreza con la espada, los altos mandos le tienden una trampa durante una batalla y lo queman vivo, pero abandonan el lugar sin confirmar su muerte. Aunque toda su piel se quemó, Shishio consiguió sobrevivir para vengarse de los restauradores.

- ¿De qué estaba enfermo Okita (Rurouni Kenshin)? (socio # 2327)

- El joven capitán de los Shinsengumi contrajo una enfermedad muy común, pero en aquella época incurable: la tuberculosis, que a la larga lo mató.

-¿Cuántos animes puede producir Japón? (socio # 708)

- Cada año, Japón produce unas 3.000 horas de animación entre OVAs, películas y series de TV. Suelen estar al aire un promedio de 50 series distintas y de estreno en la televisión japonesa con un pauteo de un capítulo por semana. A todo esto habría que agregarle las respectivas repeticiones, ya sea en horarios de madrugada o en canales de cable especializados en repeticiones y sólo anime.

- ¿Togepi es un pokemon? ¿Por qué no lo pusieron en el artículo? (socio # 2007)

- Considerando a los 150 pokemones de los videojuegos como los pokemones originales, Togepi no es realmente un pokemon, pues no pertenece al juego. Se trata más bien de un tamagochi muy popular en Japón, que fue agregado a la serie para aumentar su rating y sus posibilidaes de mercadeo.

- ¿La espada que le regalan a Trunks en la película "Ryuuken Bakuhatsu! Goku ga Yaraneba" es la misma que posee cuando es adolescente? (socio # 2577)

- La mayoría de películas de Dragon Ball Z no se adecuan e incluso contradicen lo que la serie original nos dice sobre la historia. Éste es un típico ejemplo. Es imposible que se trate de la espada con la que Trunks llega del futuro la primera vez, pues él viene de un futuro en donde Goku está muerto y nunca nació Goten; él mismo era un infante a la muerte del saiya. Y como podemos ver en la película, Goku está vivo, Goten ya nació y no hay rastro del paso de los androides.

- ¿Qué es Marmalade Boy? (socio # 2868)

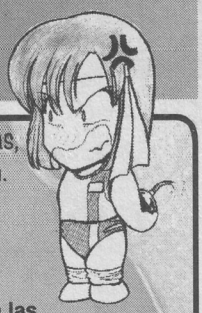
- Marmalade Boy, conocida en su traducción en España como "La familia crece", es una kilométrica serie de TV de 76 episodios, que además es considerada uno de los más grandes clásicos del shoujo "puro", es decir, de vivencias y romances, carentes de superpoderes u otros añadidos. Aunque estamos interesados en dicha serie, lamentamos informar que de momento no está a nuestro alcance pasarla, por un lado debido a su extensión (saquen su cuenta, con un máximo de tres episodios por mes terminamos en...), y, por otro lado, porque no se encuentran disponibles discos láser de Marmalade, y sólo a partir de ellos se realiza el proceso de subtitulado para las exhibiciones. Lo que vimos de Marmalade en el club fue una película que replantea el primer episodio de la serie de TV, sólo que desde el punto de vista de Yuu.

- ¿Por qué en Cowboy Bebop se utilizan armas propias de nuestro tiempo, en contraste con la avanzada tecnología utilizada en la serie? (socio # 1510)

- Porque el futuro en que se ambienta la serie es muy cercano, 2071 para ser exactos. La humanidad ha logrado un adelanto tecnológico que le permitió viajar entre los planetas del Sistema Solar. Sin embargo, aún es muy popular el uso de pistolas y revólveres, sobre todo pensando en la comodidad del usuario. Podemos ver que el SwordFish II tiene un cañón de plasma, pero para el momento de la serie todavía no se ha desarrollado algo similar que sea portátil. Además, la nave tiene también cuatro ametralladoras en las alas.

LA PREGUNTA KARA DEL MES:

- ¿Por qué Kenshin no se echa crema de concha de nácar para borrar su cicatriz? (socio # 1832)



El final de este clásico del anime originó una serie de interrogantes en los socios, referidas sobre todo a sus principios físicos. Aquí respondemos a algunas de ellas. Ya ven, por eso era importante atender a las "clases de ciencias" al final de cada capítulo.

-¿Por qué Kazumi Amano es recibida como la "comandate Ohta" a su regreso al frente de batalla? (socio # 51)

- A su regreso a la Tierra, Kazumi se casa con el instructor Ohta y por lo tanto adopta su apellido. Por otro lado, en 15 años Kazumi fue ascendiendo en su carrera militar hasta alcanzar el grado de comandante.

-¿Quién fue el salvaje que subtituló "Okareinasai" poniendo "BienvenidaZ" con "zeta"?... Por si acaso existe la escuela nocturna. ¿Por qué pusieron "bienvenidaz" con Z al final de GunBuster? ¿Fue broma, verdad? (muchos socios preocupados)

- Ni fue un error de tipeo, ni una broma ni nada parecido. Cuando sobre la oscura superficie de la Tierra se dibuja en katakana la palabra "okaerinasai", el último signo está invertido. Lo más aproximado que se puede lograr en castellano es invertir la "s" por una "z". ¿Por qué? Sepan que una lengua evoluciona aproximadamente cada 500 años, es decir, dos hablantes espaciados ese tiempo tendrán dificultades en comprenderse aun cuando ambos afirmen hablar la misma lengua. En 12.000 años, sencillamente toda forma hablada de comunicación desaparece. Lo que sucede al regreso de las dos pilotos es que los terrestres encienden las luces de sus ciudades en conjunto formando algo que para ellos es sólo una representación gráfica, completamente sin sentido, pero muy significativa para Noriko y Amano, a quienes estaban esperando. La promesa hecha por Jung a las dos pilotos ("las recibiré con un okaerinasai") se transmitió de generación en generación, y en todo aquel período de transmisión la palabra sufrió un cambio en uno de sus símbolos. Una broma más de Gainax.

-¿Quiénes eran los enemigos? (socio # 2868)

- Los seres humanos los denominarían únicamente como Monstruos Espaciales. Estos seres insectoides habitan en el espacio profundo y el centro de la galaxia, donde pueden alimentarse y reproducirse con mayor comodidad por hallarse ahí el material estelar más concentrado, bajo la forma de estrellas jóvenes donde depositan sus huevos. Cuando accidentalmente la nave del padre de Noriko se cruza con algunos de ellos, los pone sobre aviso de nuestra existencia. Al estar nosotros viviendo en lo que ellos consideran su espacio vital, es lógico que intentaran exterminarnos como si de una plaga se tratase. Sin embargo, la humanidad responde con un par de ataques lo bastante poderosos para que los invasores decidan atacar con todo su poderío.

-¿Por qué el último episodio de GunBuster se hizo en blanco y negro? (socio # 534)

- Puede atribuirse a un intento de aumentar el impacto dramático del ya de por sí dramático final. No obstante, lo verdaderamente impactante son las magnitudes del enfrentamiento, las millones de naves enemigas, las altísimas pérdidas humanas entre naves y personal militar, el tamaño de los insectos espaciales y de la Buster Machine III, y el tiempo que transcurre en la Tierra mientras se realiza la batalla. Y quizás lo más grandioso, detonar el centro de la galaxia para eliminar a toda la raza de monstruos espaciales.

-¿Qué es el hiperespacio del que se habla en GunBuster? (socio # 2453)

- Este concepto nace en la ciencia ficción y poco a poco se desplazó a la física especulativa, en donde de momento se trata de demostrar su viabilidad o existencia. La idea va en términos sencillos y más o menos así: el universo es curvo (imaginen un universo que, además de no tener forma definida, es curvo), y como la distancia más corta entre dos puntos es la línea recta, la manera más rápida de desplazarse en este universo curvo no es por la superficie del espacio curvo, sino a través de sí mismo, es decir *por dentro.* Así, se logra viajar de una manera superior a la de la luz y con una perdida mínima de tiempo. Sin embargo, realizar un salto warp requiere una gran cantidad de energía, por lo que en GunBuster la mayoría del tiempo se viaja a velocidades subluz. Además, no es fácil calcular por qué parte de la curva se va a aparecer. Viajando incluso a la velocidad de la luz, el viaje intergaláctico tomaría millones de años. Por otro lado, el combustible de las naves en GunBuster no es otra cosa que grandes bloques de hielo. Sobre pequeñas porciones de estos bloques se realizan fisiones en frío (aplastamiento de moléculas que liberan gran cantidad de energía) que originan energía lo bastante limpia y manejable para alimentar las inmensas naves utilizadas, como el Exelion y el Eltreum.

- ¿Cómo en GunBuster pasaron 12.000 años en el espacio y las chicas no envejecen? (socio # 934), ¿Cómo llegaron a la Tierra las dos tripulantes del GunBuster? ¿Acaso ese pedazo de GunBuster aún podía viajar a velocidad warp? (socio # 268)

- Cerca de la velocidad luz, el tiempo transcurre de manera distinta. Por eso, en algunas de las operaciones militares en GunBuster, el proceso en sí podía durar minutos en tiempo de los pilotos, pero seis meses en tiempo normal. Asimismo, en el salto warp el tiempo no pasa porque se viaja a través de un doblez o curvatura espacial. Cuando Noriko y Amano logran activar la bomba con el GunBuster, tratan de huir por delante de la onda de choque de tamaña explosión (hagan el esfuerzo de imaginar la explosión del centro de la galaxia y la onda de choque que eso podría producir). Probablemente la huida tuvo lugar durante millones de kilómetros a una velocidad cercana a la de la luz. Luego, esa misma onda de choque empujaría a lo que quedó del GunBuster todo el camino de regreso a casa desde el centro de la galaxia, con tan buena suerte que deja al artefacto en camino a la Tierra. Desde luego, 12.000 años después en el tiempo de la cabina del GunBuster deben haber sido algunas semanas, considerando la gran deformación espacio-temporal originada. Cuando el GunBuster es detectado en las inmediaciones del Sistema Solar, la humanidad entera (o lo que sea que haya en el planeta 12.000 años después) se prepara para su recibimiento. Recibir al par de pilotos que 12.000 años atrás salvaran el destino de la humanidad, eliminado en el proceso toda una raza alienígena y destruyendo el centro de la galaxia, debió significar una GRAN fiesta. Aunque un poco triste para las pilotos: salvaron a la Tierra, pero no la salvaron para ellas.

- ¿El Buster Machine III contiene a Júpiter comprimido 30 mil veces? (socio # 538)

Sí. Esta masa comprimida e inestable es el material que se utiliza para la detonación. La Buster Machine III es en realidad casi tan grande como la Tierra. Debido a lo peligroso de su contenido es piloteada por un solo piloto, en este caso Kazumi, quien lleva la bomba hasta el área de batalla. Imaginemos el tipo de tecnología que se requirió para rodear todo Júpiter, comprimirlo 30.000 veces y luego construir la Buster Machine III a su alrededor. En este tipo de premisas se basa el impacto dramático de GunBuster.

GALERÍA POKEMON

Y a pedido de una gran cantidad de socios, hemos recopilado todos los nombres pokemon en japonés y los hemos colocado junto con su pokemon y su nombre en inglés, para las comparaciones del caso. En este caso, los pokemones presentados son los de la animación, es decir de la serie de TV y la primera película, con lo cual suman 155 incluyendo a Togepi, que como ya se dijo no es precisamente un pokemon. Sin embargo, estos no son todos, pues nos faltarían conocer a los pokemones de la segunda película. Apenas conozcamos de ellos, actualizaremos esta Galería Pokemon. Los nombres de la versión en inglés (que son los usados en la versión en castellano) aparecen arriba, y los nombres de la versión en japonés aparecen abajo. Si sólo figura un nombre, significa que el original no fue cambiado al traducirse la serie al inglés. Todos los pokemones aparecen numerados de izquierda a derecha y de arriba a abajo, hasta el número 151 (Mew). Los últimos cuatro no tienen un número confirmado.

1	Bulbasaur Fushigidane	Ivysaur Fushigison	Venusaur Fushigibana	Charmander Hitokage	Charmeleon Lizardo	Charizard Lizardon	Squirtle Zenigame	Wartortle Kameil	Blastoise Kamex	Caterpie	Metapod Transel	Butterfree
13	Weedle Beedle	Kakuna Cocoon	Beedrill Spear	Pidgey Poppo	Pidgeotto Pigeon	Pidgeot Pigeot	Rattata Koratta	Raticate Ratta	Spearow Onisuzume	Fearow Onidrill	Ekans Arbo	Arbok
25	Pikachu	Raichu	Sandshrew Sand	Sandslash Sandpan	Nidoran ♀	Nidorina	Nidoqueen	Nidoran ♂	Nidorino	Nidoking	Clefairy Pippi	Clefable Pixi
37	Vulpix Rokon	Ninetales Kyukon	Jigglypuff Purin	Wigglytuff Pukurin	Zubat	Golbat	Oddish Nazonokusa	Gloom Kusaihana	Villeplume Ruffresia	Paras	Parasect	Venonat Kongpang
49	Venomoth Morphon	Diglett Digda	Dugtrio	Meowth Nyazu	Persian	Psyduck Koduck	Golduck	Mankey	Primeape Okorizaru	Grwlithe Gardie	Arcanine Windie	Poliwag Nyoromo
61	Poliwhirl Nyorozo	Poliwrath Nyorobon	Abra Casey	Kadabra Yungerer	Alakazam Foodin	Machop Wanriky	Machoke Goriky	Machamp Kairiky	Bellsprout Madatsubomi	Weepingbell Utsudon	Victreebell Utsubot	Tentacool Menokurage
73	Tentacruel Dokukurage	Geodude Isitsubute	Graveler Golone	Golen Golonya	Ponyta	Rapidash Gallop	Slowpoke Yadon	Slowbro Yadoran	Magnemite Coil	Magneton Rarecoil	Farfetch'd Kamonegi	Doduo Dodo
85	Dodrio	Seel Pawou	Dewgong Jugon	Gimer Betbeter	Muk Betbeton	Shellder	Cloyster Parshen	Gastly Ghos	Haunter Ghost	Gengar Gangar	Onix Iwark	Drowzee Sleepe
97	Hypno Sleeper	Krabby Crab	Kingler	Voltorb Biriridama	Electrode Marumine	Exeggcute Tamatama	Exeggutor Nassy	Cubone Karakara	Marowak Garagara	Hitmonlee Sawamular	Hitmonchan Ebiwalar	Lickitung Beroringa
109	Koffing Dogars	Weezing Matadogas	Rhyhorn Shiorn	Rhydon Sidon	Chansey Lucky	Tangela Monjara	Kangaskhan Garura	Horsea Tattu	Seadra	Goldeen Tosakinto	Seaking Azumao	Staryu Hitodeman
121	Starmie	Mr. Mime Barrierd	Scyther Strike	Jinx Rougela	Electabuzz Eleboo	Magmar Boober	Pinsir Kailios	Tauros Kentauros	Megikarp Koiking	Gyarados	Lapras Laplace	Ditto Metamon
133	Eevee Eievui	Vaporeon Showers	Jolteon Thunders	Flareon Booster	Porygon	Omanyte Omnite	Omastar Omstar	Kabuto	Kabutops	Aerodactil Ptera	Snorlax Karigon	Articuno Freezer
145	Zapdos Thunder	Moltres Fire	Dratini Miniryu	Dragonair Hakuryu	Dragonite Kairyu	Mewtwo	Mew	Donfan Donphan	Togepi	Snubbull Bull	Marill	

¡ÉSA ES LA VOZ!

Ella hace normalmente de él. Eso no es raro en el anime, donde las voces suaves de hombre son interpretadas por una actriz. La más conocida es

Megumi Ogata

Armando Asato

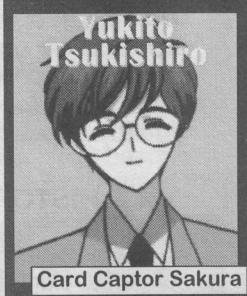
Nacida el 6 de junio de 1965 en Tokio, inicia su carrera como seiyuu tardíamente, a finales de 1992, al ser elegida en el casting de Yuu Yuu Hakusho para interpretar a Kurama, uno de los chicos más guapos del cuarteto protagonista de esta serie, que además se convirtió en el anime más famoso de la primera mitad de la década de los 90, con Kurama como el protagonista masculino preferido por la miríada de fans femeninas de la serie (entre otras causas, por la armoniosa y profunda voz de Ogata).

Desde este prometedor y fulminante inicio, ha participado en conocidas series, como: BT´X (Karen), Ghost Sweeper Mikami (la madre de Yokoshima), Melty Lancer The Animation (Melvina Mc Garlen), entre otras. Sin embargo, lo que llama realmente la atención de Megumi Ogata es sin duda su muy singular, grave y ronca voz (una cualidad bastante especial en una chica japonesa, ya que por cuestiones propias de la raza oriental, es raro encontrar tales características en una mujer). Ello la hace bastante idónea para representar papeles de niños, jóvenes y algunos personajes que aparentan ser "delicados" o "bishounen", como el caso de personajes como Minami-kun o Kurama (Yuu Yuu Hakusho), Keiichi Morisato niño (quinto episodio del juego de OVAS de Ah! Megamisama), Mamoru Chiba (película de Sailor Moon R), Haruka Tenou (Sailor moon), Reiha y Matsukaze (Vampire Princess Miyu, serie de TV), Princesa Esmeralda y Águila (Magic Knight Rayearth), hasta el bastante conocido y polémico Shinji Ikari (Shin Seiki Evangelion), que con sus gritos nos hace difícil creer que dicha voz sea en realidad de una mujer.

Paralelamente a su participación en series de anime, también la encontramos participando en algunos videojuegos, como Dancing Blade (Shujinkou), Toshinden 2 (Tracy) y, como es lógico, en los videojuegos basados en los animes en los que trabajó. Entre estos tenemos a Evangelion: Kotetsu no Girlfriend (Shinji), Melty Lancer (Melvina Mc Garlen), Sailor Moon Super S Shin Shuyaku Soudatsusen (Sailor Uranus o Haruka), Sailor Moon Super Various Emotion (Sailor Uranus o Haruka), entre otros. Megumi Ogata, al igual que todo seiyuu, ha incursionado también en el campo musical y ha llegado a grabar un total de 7 cd singles hasta la fecha, además de haber participado en CD albums y CD dramas de series como Macross Generation, Card Captor Sakura, Maps, Megami Paradise, Rurouni Kenshin, entre otros. Ha participado en un total de 33 cds, más cinco producciones en solitario desde 1994. La más popular de ellas es el Ogata Megumi Live, donde se recopilan todas sus mejores canciones en un concierto en vivo en marzo de 1997.

Nombre:	Megumi Ogata
Nacimiento:	6 de junio de 1965
Signo:	Géminis
Edad:	34 años
Lugar de nacimiento:	Tokyo
Tipo de Sangre:	B - positivo
Estatura:	1,68 m
Talla de Zapato:	24,5
Hobbie:	dormir en cualquier lugar
Punto fuerte:	el fuerte es igual al débil
Tipo de hombre:	***Son tantos que en este espacio no se podrían escribir...***
Comida predilecta:	
Animal predilecto:	
Música predilecta:	
Representante:	AONIPRO
Si nacieras de nuevo, ¿qué harías?:	Muchas cosas...

Sailor Moon S



Card Captor Sakura

Magic Knight Rayearth

Miyuki-chan in Wonderland

Vampire Princess Miyu

BT´x

Magic Knight Rayearth

Yuu Yuu Hakusho

万能文化猫娘

K'mil Encalada

Esta serie, lanzada inicialmente al mercado en formato OVA con un total de seis episodios y estrenada en 1992, está basada en el manga de Yuzo Takada, quien tiene entre sus trabajos a las afamadas 3x3 Eyes y Blue Seed. En esta producción, Takada nos brinda una historia fresca, sin mayores complicaciones y con bastante humor, además de una serie de mechas realmente absurdos. Empezó como un juego de OVAs, continuó con una serie de televisión y terminó con otro juego de OVAs. Pero sin importar las versiones, el nombre y la esencia son los mismos: la chica gato multipropósito Nuku Nuku.

LA HISTORIA ORIGINAL

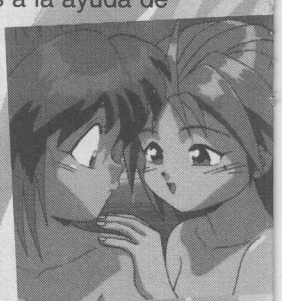
La historia original nos presentará al genial científico e inventor Kyuusaku Natsume, quien raptará a su pequeño hijo Ryuunosuke. Juntos robarán de los laboratorios de la gran compañía Mishima el prototipo del androide que ha creado para evitar que éste sea utilizado con propósitos maléficos. Durante el robo son descubiertos y perseguidos por las esbirras de Mishima. Al principio, los fugitivos lograrán perderlas por un buen rato, que será aprovechado por el pequeño Ryuunosuke para bajar de la camioneta a miccionar; mientras tanto, su padre consigue algo de comer. En el camino, el pequeño encontrará una gata que llamará su atención al punto de llevarla con él. Pero en ese momento son descubiertos y atacados, y tienen que huir en el acto. La persecución será implacable y terminará en una andanada de balas de la cual Kyuusaku y su hijo saldrán ilesos. Sin embargo, la tristeza embargará al pequeño al darse cuenta de que su recién adoptada mascota está muerta.

Más tarde, la genialidad de Kyuusaku se pondrá de manifiesto al lograr su mayor creación: implantar en el cuerpo del androide robado en Mishima Industries el cerebro de la fenecida mascota. El resultado es la androide multipropósito Nuku Nuku. Desde ese momento empezará su proceso de aprendizaje, pues, si bien luce como una adolescente de secundaria, le faltará mucho para serlo a cabalidad. Conforme pasan los días, ella se llevará mejor con el pequeño Ryuunosuke, su dueño, y él a su vez la tendrá como una gran amiga y colaboradora, pues siempre que la necesite estará para ayudarlo. Aunque al principio todo marche bien, los problemas no tardarán en llegar, pues Akiko, la madre del pequeño, intentará recuperarlo de las manos de Kyuusaku a como dé lugar ("a como dé lugar" incluye el uso de armamento pesado, misiles, bombas y todo lo demás). Al ser hija del dueño absoluto del gran imperio Mishima, Akiko tendrá recursos de sobra y tratará por todos los medios de arrebatarle de las manos al pequeño Ryo. Con este fin, empleará a sus favoritas y "brillantes" subordinadas Kyoko y Arisa, mujeres de confianza de la familia Mishima y notables por su "gran inteligencia" y entrega al trabajo (sobre todo si este trabajo es con sueldo extra).

En uno de esos seguimientos se toparán con Nuku Nuku, a quien inicialmente confundirán con la amante de Kyuusaku. Sin embargo, su comportamiento y sus actitudes, acompañadas de espectaculares demostraciones de fuerza, las llevará a convencerse de que se trata del androide robado. Así, las encargadas de recuperar a Ryuunosuke verán en ella a un gran contrincante, pues aunque intenten destruirla con las mejores armas de Mishima, nunca podrán superar su modalidad de combate.

Pese al tiempo transcurrido, la madre no cejará en sus intentos por recuperar a su hijo, y llegará incluso a utilizar a sus compañeros de clase. Posteriormente, Akiko conocerá a Nuku Nuku y la tomará más en serio. La misma chica gato tendrá la iniciativa de intentar unir de nuevo a la familia Natsume, pero verá con pesar que el temperamental carácter de la madre siempre chocará con el de su esposo.

Más tarde y aunque la familia se vuelva a separar, la rivalidad entre Kyuusaku y Akiko será menos tirante. Tal es así que Nuku Nuku seguirá su aprendizaje gracias a la ayuda de Akiko, quien le conseguirá un empleo como mesera de uno de sus restaurantes. Este trabajo le permitirá relacionarse con las personas, pero a la postre esto resultará ser un verdadero dolor de cabeza, específicamente cuando despierten sus instintos de gata. La conclusión de este juego de OVAs no nos dará una idea clara del final de la historia: luego de que Nuku Nuku rivalice con Eimi (otra androide creada por Mishima, pero con un cuerpo, el



NUKU NUKU

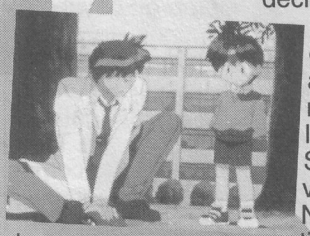
AVENTURAS DE LA CHICA GATO MULTIPROPÓSITO

S-NK98, no tan adecuado como el de su rival, el NK-1124) y ésta pretenda apoderarse de su cuerpo gatuno a cualquier precio, unirán sus fuerzas para salvar a la Tierra y terminarán flotando en el espacio en espera de que alguien pase a recogerlas. También queda inconclusa la situación de Akiko sobre si logra o no recuperar a su hijo de las manos de Kyuusaku.

Lo que sí se puede asegurar de este juego de OVAs -ahora un clásico de la comedia para todo aficionado al anime- es que dará diversión por montones y dejará satisfecho a quien lo vea. Al igual que en todas las obras de Yuzo Takada llevadas a la animación, y a pedido de éste, el papel principal recaerá siempre en Megumi Hayashibara, quien presta una voz infantil, pero a la vez fuerte, a la totalmente desubicada y bien intencionada chica gato.

LA SERIE DE TV

La serie de TV que fue lanzada en enero de1998 con un total de 12 episodios más dos episodios especiales, tiene un diseño similar al de las OVAs originales, pero con ciertos cambios en la fisonomía de sus personajes. Los principales cambios se darán, no obstante, en la línea argumental, pues aquí la comedia disparatada será muchas veces la encargada de mantener el ritmo de la historia. Esta serie no nos detalla exactamente el origen de Nuku Nuku pero nos da una idea básica que toma referencias directamente de las OVAs originales, ("creada para enfrentar los malvados planes de Mishima Industries"). La serie no será una continuación exacta de ellas, ya que, por ejemplo, Mishima será un gran conglomerado industrial que tendrá por dueño a un antiguo compañero de colegio de Kyuusaku, Herr Mishima, quien en su juventud estuvo enamorado, al igual que Kyuusaku, de la también joven Akiko. Sin embargo, su rivalidad se pondrá de manifiesto más adelante cuando ésta decida finalmente quedarse con Kyuusaku. Ésta se enamoró de él desde niña cuando el pequeño le salvó la vida. Kyuusaku será una vez más un gran inventor -aunque bastante desaliñado- que luchará por la justicia oculto bajo el disfraz de Mr. Q. Lógicamente tendrá el apoyo de Nuku Nuku, y ofrecerá sus servicios a quien mejor le pague.



Nuku Nuku, en cambio, se dedicará, aparte de las labores domésticas, a relacionarse con los humanos de quienes debe aprender. Esto la llevará a asistir al colegio, con el nombre de Atsuko Natsume, en donde hará más de un amigo, siempre con la valiosa ayuda de Ryuunosuke. Conocerá al profesor Yamagata, célebre por su mala suerte, y a su más grande rival en el colegio, Shirakaba (cuyo apellido jamás pronunciará correctamente). Lo que sí queda muy claro es el gran amor que ella siente por el pequeño Ryuunosuke, a quien promete estar siempre a su lado.

La trama nos presentará a Black Industries, es decir, el lado oscuro de Mishima Industries, abocada a conquistar el mundo acaparando el mercado de los electrodomésticos. Para tal fin probarán sus más variadas y ridículas invenciones en la ciudad Maneki, lugar donde se encuentra su sede principal. Para detener la destrucción y conjurar el peligro de tanto aparato tonto estará Nuku Nuku. Es muy de notar que los aparatos y planes de Mishima están entre los peor organizados de todo el anime, lo cual facilitará en gran medida el trabajo de Nuku Nuku. En la serie también encontraremos a Arisa y Kyoko, una vez más bajo las órdenes de Akiko. Cuando haya que elaborar los planes malvados, ésta tendrá un alter ego bajo la forma de Bloody Akiko, es decir, una Akiko con su respectivo disfraz ridículo. Esto aunado a la colección más paranormal de alumnos de secundaria, dio como resultado una producción que hizo las delicias de los socios de Club Sugoi, quienes luego escogieron ver la última encarnación de Nuku Nuku en el juego de 12 OVAs titulado Nuku Nuku Dash!.

NUKU NUKU DASH!

Para esta última versión y entrega final del universo de Nuku Nuku hasta el momento, la productora Bannoneko Productions contó con la valiosa de ayuda de dos renombrados personajes. Uno de ellos, Hiro Yamaguchi, fue el encargado de estructurar la serie. Éste cumplió similar labor en la afamada Shin Seiki Evangelion; Seiji Kishimoto, el mismo de la recordada Minky Momo, se encargó del diseño de personajes. Aunque ya había participado con ellos en la serie de Tv, esta vez decidió darle un toque de madurez a sus personajes. Como dato, podemos mencionar que en los videojuegos se suele añadir la palabra DASH! a aquellas versiones que son consideradas más violentas. En el caso de Nuku Nuku, las peleas de ésta tienen mucho más acción y fuerza que las luchas con los ridículos mechas de la versión televisiva.

Esta historia, lanzada también en formato OVA con un total de doce episodios y estrenada en seteimbre de 1998, también difiere en algunos aspectos de las anteriores, además de replantearnos la historia desde el comienzo. El principal cambio se dará en la línea argumental, la cual deja de lado la comedia y da paso a otras situaciones mucho más dramáticas, pues desde el inicio nos presentará

una historia con muchas interrogantes y toques de misterio.

La historia se desarrolla en Maneki City, ahora una suerte de campo de pruebas y ciudad experimental en donde los habitantes están acostumbrados a los continuos experimentos por parte de la gran corporación Mishima. Ésta, a cambio, les brindará todas las facilidades del caso (como fabricarles refugios en lugares establecidos). En esta ocasión es una sucursal, pues la casa matriz se encuentra en Tokio, y es de allá de donde vendrán las órdenes y se manejarán todos los negocios de la empresa. Por esta razón, en la ciudad será cotidiano leer carteles como "cerrado por reconstrucción".

En este ambiente, un día común y corriente, un Ryuunosuke ya adolescente se percatará de la presencia de una bella joven, que luego llamará fuertemente su atención. Pero mayor será su sorpresa cuando al llegar a casa, la encuentre ahí. Ella se hará llamar Atsuko Higuchi, de 19 años. El padre de Ryuunosuke, Kyuusaku, le contará que ella ha perdido la memoria y se quedará a vivir con ellos por un tiempo. Esto alegrará sobremanera a Ryuunosuke, ya que como todo adolescente, no puede dejar de pensar en las chicas, y más si son hermosas. Esta vez, Akiko será una ejecutiva de alto rango dentro de la sucursal de Mishima. Sin embargo, la relación con su familia será más normal, pues aunque trabaje todo el día, siempre se dará un tiempo para pasarla con ellos.

PRINCIPALES PERSONAJES

Nuku Nuku:

En la historia original se le veía como una adolescente que siempre apoyaba a Ryuunosuke y continuamente dejaba escapar sus instintos de gata. En la serie de TV, su vida tiene como fin llegar a ser humana, para lo cual contará con la valiosa ayuda de sus compañeros de clase. En Dash!, llevará el código de fabricación MIFX-2009, se le verá mucho mayor, su cabello será de un color diferente y contará con una gran variedad de trajes. Asimismo, la androide expresará más sentimientos y lucirá una nueva vestimenta para su modalidad de combate, llamada "Tactical Form".

Ryuunosuke:

Desde un inicio fue siempre el mejor amigo de Nuku Nuku y compañero infaltable en sus aventuras. Tanto en las OVAs originales como en la serie, Ryo era muy pequeño y siempre se las ingenió para hacerla comportarse como humana. En Dash!, nos encontraremos a un Ryuunosuke de 14 años en plena adolescencia, dominado por una gran indecisión y en efervescente evolución de su personalidad e interés por la recién llegada. Además, en la OVA original y en la serie de TV, Ryuunosuke será consciente del origen de Nuku Nuku; en Dash!, sin embargo, ignorará la verdad por mucho tiempo.

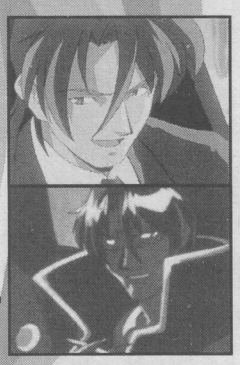
Akiko:

En la historia original, la principal obsesión de Akiko será recuperar a su pequeño Ryuunosuke de las manos de Kyuusaku, pero detrás de esto esconderá un gran amor por él. En la serie, su jefe Herr Mishima la obligará a enfrentarse a Nuku Nuku constantemente, pero sin que ella lo sepa, aunque con la ayuda de sus subordinadas ésta será una tarea más que difícil. Además, tendrá siempre su lado de madre bondadosa. En Dash! estará bajo las órdenes de la corporación Mishima, que no tendrá un rostro definido ni estará encarnado por una persona. Esto hará que le sean encargadas las operaciones de la empresa para cumplirlas a cualquier precio, lo cual logrará manteniendo siempre una imagen de frialdad.

Kyuusaku:

Aunque en la historia original se le ve robando el prototipo que él mismo ha fabricado, se dedicará a perfeccionar su invento dotándolo de accesorios para diversas circunstancias. Uno de ellos es el dispositivo que le permitió desplazarse bajo el agua. En la serie de TV será quien se enfrente a Mishima y a sus planes de conquistar el mundo. Sin embargo, en la última versión de Nuku Nuku se le verá más responsable y con un humor ligero, y estará más dedicado a la investigación y al mejoramiento de sus inventos, pero sin dejar de lado a su familia. Asimismo, está consciente del origen de Nuku Nuku y de por qué ésta se esconde en su casa.

Mishima:



Aunque inexistente en la historia original, fue incluido en la serie de TV como el dueño de la gran corporación industrial que lleva su nombre. Su principal objetivo será -como la de todos los villanos- conquistar el mundo. Por más brillantes que sean sus planes, siempre fracasará ante la total ineficacia de sus principales esbirros. En cambio, en Dash su participación será mucho más oscura y envuelta totalmente en un ambiente lleno de interrogantes, que se revelarán casi al final de la historia.

Hay que mencionar también que en esta versión no habrá ninguna relación afectiva con Akiko, quien sólo será para él una empleada más.

Ooizumi:

Este famoso y genial científico estará al servicio de Mishima Industry y será el encargado de preparar todas las armas secretas de ésta. Siempre rendirá cuentas directamente a Herr Mishima, a quien en más de una oportunidad ayudarán sus sabios consejos. Aunque su participación es eventual en la serie de TV, también lo veremos en las OVAs de Dash! No aparece en la serie OVA original.

Arisa y Kyoko:

En las OVAs originales, las dos están al servicio de la familia Mishima, por lo que llaman a Akiko "Señorita Akiko". Su principal misión es arrebatar de las manos de Kyuusaku a Ryuunosuke, para lo cual deben enfrentar a la androide. En la serie de TV, ambas trabajan para Mishima Industries como subalternas de Akiko, y se sabe que ellas son seguidoras de Akiko desde la pre. En Dash!, éstas llegan trasladadas desde la oficina principal de Mishima en condición de graduadas en defensa y son asignadas a trabajar bajo las órdenes de Akiko. Si hay algo que mencionar acerca de la participación de estas dos, es que en Dash! sus nombres están cambiados, es decir, Arisa es Kyoko y Kyoko es Arisa.

CAST DE LAS OVAS
Atsuko Natsume:
Megumi Hayashibara
Ryuunosuke Natsume:
Kazue Ikura
Kyuusaku Natsume:
Akira Kamiya
Akiko Natsume:
Saeko Shimazu
Arisa:
Aya Hisakawa
Kyoko:
Akiko Hiramatsu
Eimi Yoshikawa:
Mika Kanai

STAFF DE LAS OVAS
Diseño original de la serie:
Yuzo Takada
Director:
Yuzo Takada
Libretos:
Yuuji Kawahara
Diseño de personajes:
Yuzo Takada, Mayuuji Moriya
Producción de sonido:
Gen
Producción:
King Récord/Movic
Producción de animación:
To Film

CAST DE LA SERIE DE TV
Atsuko Natsume:
Megumi Hayashibara
Ryuunosuke Natsume:
Kazue Ikura
Kyuusaku Natsume:
Akira Kamiya
Akiko Natsume:
Saeko Shimazu
Herr Mishima:
Ken Narita
Kyoko Yukishi:
Akiko Hiramatsu
Arisa Sino:
Aya Hisakawa
Rintaro Shimasaki:
Atsushi Kisaishi
Eiichi Ikenami:
Hideo Ishikawa
Yakumo Ooizumi:
Kenyuu Horiuchi
Futaba Kaibara:
Michiko Neya
Chieko Shirakaba:
Wakana Yamasaki
Rie Shibata:
Sachico Sugawara
Miyuki Miyasawa:
Eriko Kawasaki
Profesor Yamagata:
Kenichi Ono
Momoko Ishiyama:
Yuri Amano
Noriko Ishiyama:
Shinami Nishimura
Migiko (La chica de la derecha): Eriko Kawasaki
Hidariko (La chica de la izquierda): Akiko Hiramatsu

STAFF DE LA SERIE DE TV
Original:
Yuzo Takada
Diseño de personajes:
Seiji Kishimoto
Plan básico:
Hiro Yamaguchi
Diseño mecánico:
Hiroshi Ogawa
Música:
B - Cats
Director de sonido:
Jun Watanabe
Producción de sonido:
Gen
Director de arte:
Mitsuharu Miyamae
Director de fotografía:
Ichihiro Konishi
Productor:
Kyoko Kobayashi
Producción:
Tokio TV / Ka Production

CAST DE NUKU NUKU DASH!
Atsuko Higuchi:
Megumi Hayashibara
Ryuunosuke Natsume:
Kazue Ikura
Kyuusaku Natsume:
Akira Kamiya
Akiko Natsume:
Saeko Shimazu
Juuzo Mishima:
Ken Narita
Kyoko:
Akiko Hiramatsu
Arisa:
Aya Hisakawa
Akiko Ishiyama:
Chinami Nishimura
Momoko Ishikawa:
Yuri Amano

STAFF DE NUKU NUKU DASH!
Idea original:
Yuzo Takada
Diseño de personajes:
Seiji Kishimoto
Plan básico:
Hiro Yamamoto
Diseño mecánico:
Hiroshi Ogawa
Director de fotografía:
Ichihiro Kimichi
Director:
Yoshitaka Fujimoto
Producción:
Comité de producción de Bannoneko Dash - Ka Producciones

Personaje del mes

YUKINO MIYAZAWA

Ella es una alumna de primer año que le encanta ser admirada, envidiada y sobre todo ser la mejor. Es bonita, inteligente y muy vanidosa. Delante de sus compañeros se comporta con gran prestancia y una fingida modestia. Aparenta gustar de grandes obras de la literatura y la música clasica, cuando en verdad prefiere escritores y músicos bastante más mundanos. Al llegar a su casa, se olvida de todo: se pone buzo, lentes, un pañuelo en la cabeza y discute con sus dos hermanas.

Su gran actuación marchaba bien hasta que conoció a Arima, un compañero de clases que también destacaba por su inteligencia y amenazaba además con robarle la admiración del resto. Aunque al principio trató de humillarlo, luego descubrió con él que la aparencia no lo era todo, y dejó aflorar sus grandes virtudes, como la terquedad, la piconería y esa extraña obsesión por ser la primera. Pero por encima de todo, descubrió el más profundo amor y sus consecuencias.

UN MOMENTO IMPORTANTE

Gusta recibir a sus invitados con una soberana patada en el pecho. Vestida además de una forma bastante informal. Este error la llevaría a conocer el amor.

Souchirou Arima

Al principio lo odiaba por estudioso, pero luego se convirtió en el amor de su vida. No sólo es amable y sincero, sino que además no se dejó vencer por ella.

La realidad es otra...

La chica del manga

Yukino se ve un poco distinta en el manga de Kare Kano, obra de Masami Tsuda y que se sigue publicando con el mismo titulo en la revista mensual "La La" de la editorial Hakusensha.

Atsuko Enomoto

Nacida en Tokio, cree que su principal defecto es ser medio maniática. Como mascota prefiere a las serpientes, su música favorita es la de las Spice Girls y considera que su mejor trabajo hasta hoy ha sido el papel de Yukino Miyazawa.

Datos Personales:

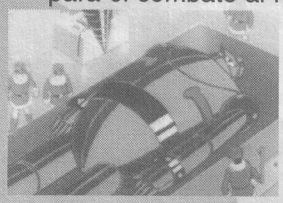
Centro de estudios: Pre Hokubei
Año y sección: Primero A
Edad: 16 años
Familia: Hiroyuki (papá), Miyako (mamá), Tsukino y Kano (hermanas)
Mascota: Pero-Pero
Signo del zodíaco: Géminis

MASAKA MECHA FILE

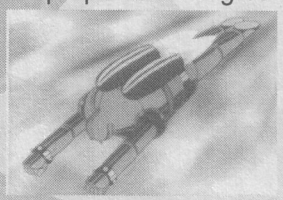
Esta vez conoceremos al abuelo del Evangelion, del Escaflowne y de todos los grandes mechas de la actualidad. Nosotros supimos de una versión posterior del mismo, que no es otra que Tetsujin 28, también conocido como Iron Man 28.

TETSUJIN 28: la lata

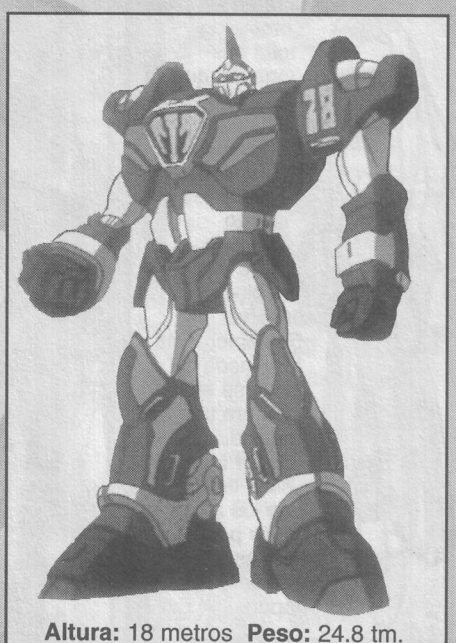
Esta serie de televisión, lanzada por la productora Hiraki en enero de 1963, nos sitúa en medio de la cruenta guerra del Pacifico. El gobierno Japonés encarga, por cuestiones estratégicas, el desarrollo de robots para el combate al reconocido doctor Kaneda, quien, en colaboración con el doctor Shikishima, emprende el trabajo. Sin embargo, para cuando logran terminar el prototipo, la guerra ya había concluido, y el doctor Kaneda decide entonces esconderlo. Sintiendo cerca su muerte, Kaneda lo encarga a su pequeño hijo Seitaru, a su amigo el doctor Shikishima y al jefe de la policía de Oozuka. Tras el deceso, Seitaru guía al jefe de la policía al sótano de su casa, en donde su padre había ocultado el robot prototipo, llamado Tetsujin 28. En un inicio, el pequeño se negó a manejarlo por sentirse incapaz, y sólo cambia de opinión cuando el 28 es casi destruido por miembros del país S. De ahí en adelante, ambos lucharán contra los enviados del país S, el grupo PX y muchos otros.



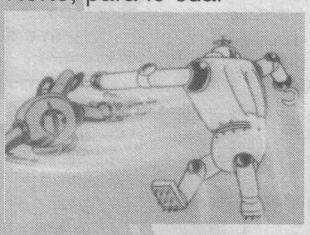
Su construcción es bastante sencilla y formalmente se basa en cilindros y uniones. Su color predominante es el azul, lleva a la espalda dos propulsores negros en forma de tubos, además de dos brazaletes con púas. La cabeza está unida al torso, pues no tiene cuello, con lo cual guarda un cierto parecido con un casco romano.

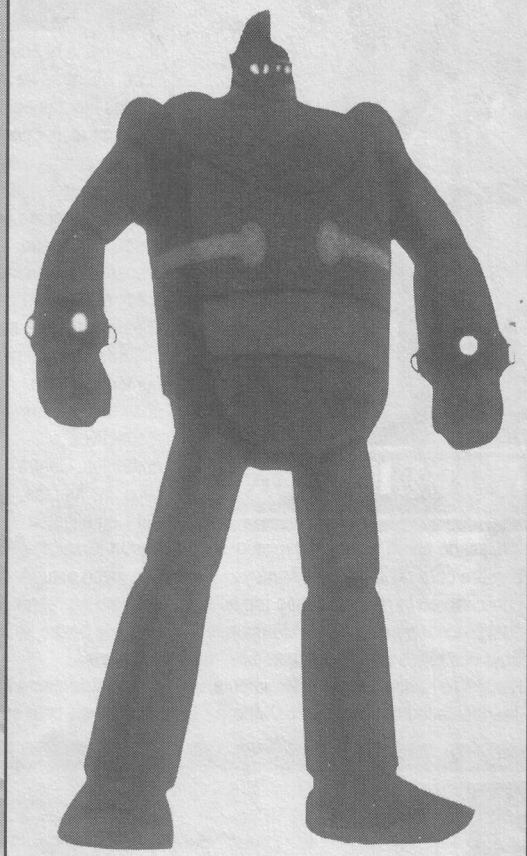


Al tener diversos enemigos, los combates no sólo se llevarán a cabo en tierra, sino también en el mar y en el aire. Igualmente, el héroe se verá forzado a luchar en sitios mucho más alejados, como por ejemplo el Polo Norte, para lo cual Tetsujin tendrá que ser equipado con un poderoso blindaje y nuevos propulsores. Entre sus luchas más espectaculares recordamos una muy especial contra un robot desarrollado a partir de los planos originales del 28, los mismos que fueron robados. Afortunadamente para el mundo, el poderío del 28 y la habilidad de Seitaru hicieron de estos una dupla imbatible.



Altura: 18 metros **Peso:** 24.8 tm.





Altura: 10,2 metros
Peso: 31 toneladas
Operador: Seitaru Kaneda
Creadores: El Dr. Kaneda y el Dr. Shikishima
Control: consta de una palanca y una antena emisora de órdenes.

¡ESO NO ES TODO!

En 1992, salió al aire, bajo la forma de serie, una continuación de la historia. Ésta se ubicaría en el próximo siglo 21, donde los avances de la ingeniería han hecho posible la construcción masiva de robots. Pero la mafia no es ajena a esto y ha desarrollado robots para sus propósitos particulares. Seitaru unifica sus recursos con los de la Corporación Sakaki y tendrá como mayor fuerza de ataque a un Tetsujin 28 FX mejorado. El pilotaje le será encargado al joven Grid Lancer. Al igual que su predecesor, no contará con armas y deberá su funcionamiento a un sistema de soporte súper complejo. El diseño del FX 28 es bastante estilizado y sólo conserva en parte el color azul y la forma de la cabeza del original.

KAMIKAZE KAITOU JEANNE: ROBANDO EL CIELO

NOVEDADES

Basado en un manga del mismo nombre obra de Tanemura Arina y publicado en la revista Ribbon (de la cual proceden éxitos como Marmalade Boy) desde febrero de 1998, nos llega Kamikaze Kaitou Jeanne (literalmente, Jeanne: la ladrona del viento divino), una historia de amor, llena de acción, romance y con una buena dosis de situaciones cómicas para televisión.

Los hechos nos llevan hacia el advenimiento del año 2000. Mientras se acerca el fin del siglo, las fuerzas del bien y del mal están cerca de recibir poder ilimitado. Una leyenda cuenta que, al final del año 1999, el que tenga el mayor poder entre estas dos fuerzas podrá salvar o destruir al mundo. La maldad se ha preparado para este momento ubicando a sus esbirros en pinturas y esperando el momento para salir; una vez que las pinturas sean compradas por los humanos, serán poseídos por sus respectivos demonios. Contra ellos, las fuerzas del bien eligen a Maron Kusakabe, una joven estudiante de preparatoria, para ser su representante en la Tierra, que a la postre se convertirá en Kaitou Jeanne.

Su misión será atrapar a los demonios y usar su propio poder para aumentar las fuerzas de Dios; dicha misión la cumplirá con la ayuda de Fin, un aprendiz de ángel y su guía personal. La principal razón de la elección de Maron es ser la reencarnación misma de Juana de Arco, hecho que impide a los demonios poseerla en combate. A ella se enfrentará Kaitou Sinbad, su contraparte en todo sentido (es tanto un emisario del demonio como su rival en los estudios de preparatoria). Con la ayuda adicional de Access Time, su ángel negro, obtendrá la fuerza de los demonios para el mal.

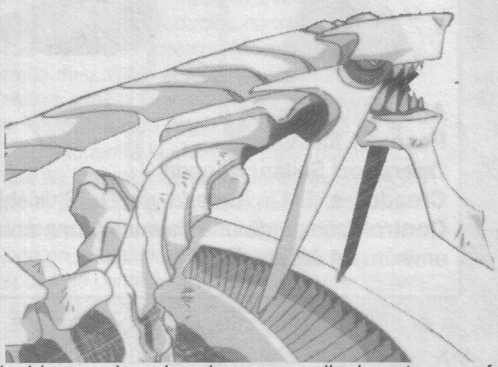
Es así como Jeanne inicia una carrera contra el tiempo para salvar a su mundo de la destrucción. Pero como Maron y Chiaki Nagoya (Kaitou Sinbad) son conocidos, comparten una inusual relación en su centro de estudios e inclusive viven en el mismo edificio. ¿Qué sucederá cuando los enviados de ambos bandos se enamoren el uno del otro?

Cargada de elementos que fácilmente hacen recordar a la clásica Sailor Moon (y con muchos otros que le faltaron a la mítica serie), Kamikaze Kaitou Jeanne aún está en el aire y ya ha superado los 30 episodios. Se emite por cable satélite vía Asahi TV. Además, su alto rating, muy inusual para un shoujo no transmitido en Hora Prime (se emite a las 6:28 de la tarde), le ha asegurado una mayor permanencia en las pantallas de la televisión japonesa.

Staff:
Historia original: Arina Tanemura
Dirección: Junji Umesawa
Animación: Katsumi Nagai
Producción: TOEI

NOVEDADES

Betterman: la belleza del terror



Producido por el equipo de Gaogaigar, aunque con un enfoque muy de horror, y con un increíble diseño de mecha gracias a Kunio Okawara (Mobile Suit Gundam), Better Man es una de las más recientes producciones de Sunrise. Después de tirar la casa por la ventana con Cowboy Bebop, la gente pensó que Sunrise había llegado al extremo. Sin embargo sus productores han demostrado lo contrario.

Creada en un principio para ser un Kaiju (género al cual pertenecen producciones muy al estilo de Godzilla o Gamera) y bajo la dirección de Yoshimoto Yonetani, Better Man cambió radicalmente su enfoque inicial para lograr un efecto de terror total, muy similar al de los juegos Parasite Eve o Bio Hazard (Resident Evil) de PlayStation. Al mismo tiempo, las características propias de Keita, el protagonista principal, asienta la terrorífica atmósfera de la serie.

En todo caso, se podría categorizar como Bio-horror por la cantidad de biotecnología y el ambiente en sí, pese a que el diseño de personajes tiende a interrumpir un poco este efecto. Al igual que en Cowboy Bebop, Sunrise ha apostado por las secuencias animadas por computadora, sobre todo en los combates, aunque sin alterar el trabajo de animación normal.

La historia nos lleva al año 2006, en el que la humanidad ha encontrado un misterioso fenómeno llamado "Algernon". A pesar de las numerosas investigaciones acerca de él, nada se sabe a ciencia cierta. No obstante, los investigadores y la gente involucrada con este extraño suceso han terminado muertos.

Un día, este fenómeno se presenta sobre un parque de diversiones en donde se halla el joven Keita. Durante la aparición del Algernon, Keita se encuentra con un increíble bio-mecha conocido como "Kakuseijin", el cual es controlado por la joven Hinoki. Tras ayudar a la chica, Keita es atacado por estos mechas, pero en su huida es rescatado por otro bio-mecha, conocido como Better Man y piloteado por un emblemático hombre llamado Lamia.

Sin saber por qué dicho ser los ayuda e ignorando la causa de su inusual destino, Keita se involucra en un completo y total misterio del que le será muy difícil salir, a pesar que se le unirá luego Sakura, otra piloto de bio-mechas.

Recientemente terminada de emitirse en octubre tras 26 episodios, Better Man se halla dentro de los animes más pedidos en las listas de interés de Japón.

Keita

Sakura

Hinoki

Lamia

それゆけ!宇宙戦艦
STARSHIP GIRL YAMAMOTO YOHKO
ヤマモトヨーコ

Starship Girl Yamamoto Yohko

Juegos de Guerra

La serie de TV "Yamamoto Yooko, la chica de la nave de guerra", inició su transmisión en horario matinal a las 9:30 a.m el 4 de abril de 1999 y así todos los domingos por las cadenas de Tv Osaka y Tv Tokio. Tiempo antes ya había sido conocida a través de su venta en formato OVA bajo el mismo título a razón de tres volúmenes, los días 6 de marzo, 5 de abril y 5 de junio de 1996. Pero la idea original se basó en el manga del mismo nombre obra de Takashi Shooi, distribuido por la editora Fujimi Fantasy Bunkoo; estos tres volúmenes fueron una sátira a las obras "Nave de guerra Yamato" y "Yooko del puerto de Yokohama Yokotsuka".

La historia de esta serie nos lleva al siglo XXX y nos presenta a una humanidad dividida en dos partes: los descendientes de aquellos que optaron por quedarse en la tierra, los "TERRA" y los de aquellos que se aventuraron a poblar el espacio, los "NESS. Ambos bandos se disputan la posesión de "La Herencia", un misterioso poder dejado por una no menos misteriosa entidad llamada Old Time.

Tomando como modelos las batallas del pasado y aprendiendo de los errores de éstas, la civilización de esta época ha logrado lo que hasta ese momento se creía un imposible: "La guerra ideal", o sea, una guerra en la cual literalmente "nadie muere"; la lucha termina siendo un enfrentamiento deportivo, y para tal fin se usarán las TA (naves de batalla). Dicha competencia es regulada por una institución llamada WASCO, la cual organiza y pone las reglas de este "juego". Los equipos principales estarán conformados por las naves de batalla "Esutanatoreehi", dirigida por la comandante Rion, para TERRA y para NESS y la "Red Sunappaazu" dirigida por el comandante Fuuriga.

Sus creadores, basándose en que "siempre debe haber algo nuevo", impusieron diferencias entre sus diversas salidas es decir que las historias varían tanto en el manga, la serie y las OVAs; un ejemplo de ello es la variedad en las espectaculares batallas.

El mercadeo bajo este título ha sido inmenso e incluye novelas, DVDs, CDs drama, etc. El mundo de Yamamoto Yohko no tiene límites. Y los amantes del radio-drama pudieron disfrutar de uno de sus universos por el espacio radial de Megumi Hayashibara: "Tokio Boogie Nigth".

Conozcamos a las cuatro chicas que protagonizan esta serie y en especial a su personaje principal, la temperamental Yohko.

Yohko Yamamoto: la mejor dentro del equipo Esutanatoreehi. Es raptada del siglo XX por Kaateisu Rooson (Ingeniero mecánico de TERRA) al ver sus cualidades en los estudios y en los deportes. Por los constantes conflictos con los de su equipo, se ganará el mote de "almacén de pólvora andante". Pilotea el TA-special 29, nave de guerra de primer rango; ésta posee un cañón principal no hecho originalmente para una nave. Yohko recibe su voz de la seiyuu Minami Takayama.

Madoka Midoo: alumna de la pre particular de Higashi Ayase (la misma escuela de Yohko y las demás). Se considera la eterna rival de Yohko, aunque nunca le haya podido ganar en nada. Pilotea el TA-25, nave de guerra de velocidad de primer rango; su método de pelea es el de "ataque y huida", el cual consiste en devolver la ofensiva del enemigo hasta que éste se destruya por su propia mano. Presta su voz para la peculiar Madoka, Megumi Hayashibara quiza la mejor seiyuu de la industria.

Ayano Elizabeth Hakuhoin: amiga de la infancia de Yohko. En una contienda de judo recibe una grave herida que le provoca una fobia a los deportes de contacto, miedo que logra superar con entrenamiento. Pilotea la TA-27, nave de combate de primer rango; su fuerte es la lucha a quemarropa, con la cual lanza al contrincante por los aires. También usa armas de fuego. Interpretada por Yuuko Miyamura

Momiji Kagariya: de personalidad alegre, siempre antepondrá a sus amigas a sus propios intereses. Dentro del equipo, es la que tratará de poner las cosas en orden. Se le reconoce por el acento de su zona natal de Kansai. Pilotea la TA-23, una nave matriz de grandes proporciones que tiene como meta el ataque fuerte y apoyar a las demás naves. Su seiyuu es Yukino Itsuki.

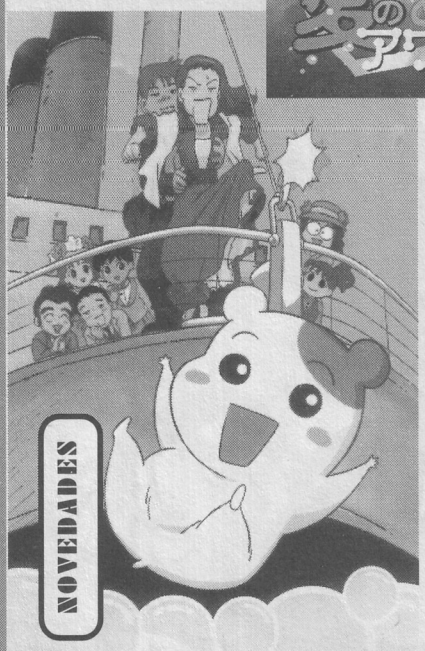
Algo curioso que mencionar dentro de la serie son los famosos "to be continued", los cuales adquieren caprichosos y diferentes diseños con cada capítulo. Además Yamamoto Yohko es un trabajo de J.C. Staff la reputada productora de animación que cuenta entre sus trabajos a Kare Kano y Shoujo Kakumei Utena.

Con una gran expectativa entre sus fans, la serie Yamamoto Yohko, culminó el 26 de setiembre de este año y alcanzó hasta ese un buen rating para este tipo se series.

Ficha Técnica

Original: Taku Atsushi
Director: Shono Arabo
Estructuras de series: Sekishima.
Música: Kazuhiko Toyama y Takio Suzuki.
Director de arte: Junichi Higashi.
Productor: Tei Appu. J.C.S staff.

GAINAX: más allá de Kare-Kano y Evangelion

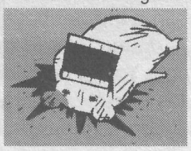


NOVEDADES

Lo nuevo de GAINAX nos llega desde el horarjo de la medianoche a través del Anime Theatre, un canal de anime del sistema satelital de cable pagado Direct TV.

Sobre la base de tres mangas con temas adultos muy conocidos y populares, GAINAX nos presenta "La hora del anime de las burbujas de amor". En él, podemos apreciar tres historias cortas: "Ebichu cuidando la casa", original de Risa Ito, "¡Koume-chan va!" de Aoki Koe y "La historia de amor de la montaña Wakagusa" de Reiko Terashima. Tres historias orientadas a las vivencias adultas en una vida urbana y estresante, en que temas como el sexo, la competencia, la soltería y demás se ponen de manifiesto sin mayores tapujos.

En lo que respecta a "Ebichu cuidando la casa", nos trae la vida cotidiana de Ebichu (un hámster) y su ama, una oficinista despreocupada que mantiene una desastrosa relación basada en el sexo. El pobre Ebichu, incondicional de su ama, tratará por todos los medios de hacer más agradable la aburrida vida de ésta y alejarla del mal hombre que la acompaña. Sin embargo, en el proceso sólo recibirá golpes y maltratos de parte de su ama, quien tiene la costumbre de estampar a la pobre hámster y vaciarle bastante sangre en el impacto, ello en las paredes y el piso de su departamento. Se creía que era imposible hacer un anime de este "best seller", por la violencia desplegada contra el pobre Ebichu y los más que picantes encuentros de la ama y su novio. Pero se puede decir que GAINAX lo ha logrado.



La segunda historia, "¡Koume-chan Va!" nos presenta a la joven Koume, oficinista contratada en una compañía de diseño. Pese a que Koume trabaja como portapliegos, tratará de revolucionar el medio con singulares diseños que mostrará a su jefe, aspirando de paso a ser ascendida a diseñadora. Lamentablemente, todos serán rechazados por ser malísimos; Koume pensará que nadie es capaz de comprender sus diseños. En su empresa, Koume trabará amistad con Kimi, venida de los EE.UU, y muy buena en su trabajo como diseñadora. Pese a todos estos contratiempos, Koume no se dará por vencida e intentará darle en la yema del gusto a su jefe, muy explotador pero buena persona, al que causará más de una úlcera con tanto diseño horrible. De la relación entre Koume, Kimi, el enamorado de ésta y su explotador jefe, saldrán las más variadas y graciosas situaciones que reflejan la vida y problemas típicos del oficinista promedio japonés.

Por último, "La historia de amor de la montaña Wakagusa" nos presenta a la familia Kawamura, formada por una pareja de esposos y sus dos hijas. De éstas, la hija mayor, Shizuko, ve pasar el tiempo sin pensar en casarse, por lo que se planta en su casa, para gran preocupación de su madre, quien termina resignándose a la suerte de su hija. Luego está Ikumi, la hija menor, mucho más agraciada que su hermana y con más suerte con los hombres, lo que siempre termina originando peleas entre las hermanas. A estos problemas se unen los del propio padre, quien se ve muchas veces presionado por una familia llena de mujeres y con problemas relativos a éstas. Él es un hombre bastante simple y poco notorio que buscará tranquilidad en su casa. Se trata de una historia de las cosas simples de la vida, de los pequeños retos diarios y de los problemas que plantea la convivencia entre personas con opiniones distintas; son los líos de una familia como cualquiera en una ciudad como cualquiera, que nos pueden arrancar desde sonrisas tiernas y comprensivas hasta la vergüenza ajena del sentirse identificados.

Así, GAINAX cambia nuevamente y nos presenta algo más de la mano de su mítico director Hideaki Anno y su particular manera de hacer y ver el anime. Pero la pregunta vuelve a ser: ¿y ahora qué hará Gainax?

Street Fighter Zero: el origen de la leyenda

NOVEDADES

Conmemorando el décimo aniversario de la historia que revolucionó el mundo de los juegos de pelea, Street Fighter II, el director Shigeho Yamaguchi no encontró mejor manera de celebrar que colaborar en la creación de un juego de 2 OVAs llamado Street Fighter Zero -igual que el juego de arcadia que arribó a nuestro país hace ya 3 años- que en parte es una especie de continuación de la serie de TV Street Fighter II V.

Encontramos a un Ryu de tan sólo 20 años, aún perfeccionando su habilidad de combate (entre esas habilidades, los conocidos Hadoken y Shoryuken). No obstante, mientras se encuentra en un combate y en una especie de límite de sus propias habilidades, el seguir peleando puede significarle perder la vida misma. Mientras continuaba su entrenamiento al margen de este problema, se le aparece Shun, un joven que al parecer es su hermano, el cual tiene el deseo de quedarse y aprender de él. Tras el rencuentro con su amigo de toda la vida, Ken Masters, y la posterior llegada de la agente de la Interpol Chun-Li y la joven Sakura (sobre todo por el inusual nivel de pelea del antiguo estudiante de karate Shotokan), se complicará la situación.

Ya acostumbrado a la compañía de Shun, un hecho cambiaría las cosas: la inesperada convocatoria a un torneo de artes marciales de parte de un tal profesor Sadora, la cual incluye a Ryu y compañía; el aún dubitativo guerrero aceptará pese a seguir teniendo el problema de su límite de poder.

Si bien esta OVA no la hizo directamente Capcom, el diseño de personajes es prácticamente el mismo que el del juego de video. Aparte de Ryu, Ken, Chun-Li, Sakura y el ya mencionado Shun, se ha adelantado la presencia de los recordados Rose, Zangief, Balrog (Vega para la versión norteamericana), Dan y Gouki (Akuma en USA) del mismo juego, además de tres personajes nuevos: Kei-chan (supuestamente amiga de Sakura), Rozan-Fu y Gouken, antiguo maestro de Ryu y Ken (publicado en el manga Street Fighter II por Masaomi Kanzaki) y aparentemente el hermano de Gouki.

El primer volumen de Street Fighter Zero acaba de salir en diciembre, y, aunque no hay más información, los productores aseguran que la harán justicia a la historia.

Staff:

Director: Shigeho Yamaguchi
Historia original: Capcom
Guión: Reiko Yoshida
Diseño de personajes: Kahiko Magoshi
Dirección de animación: Kahiko Magoshi
Música: Hayato Matsuo
Dirección Artistica: Kou Kato
Dirección de fotografía: Hitoshi Torikoshi
Producción: Grupo Tack

Cast:

Ryu: Kein Kosugui
Ken Masters: Kazuya Ichijio
Chun-Li: Yumi Toma
Sakura: Chiaki Oosawa
Shun: Toshi Shimada
Gouki: Kazumichi Nishimura
Gouken: Ken Yamaguchi
Rose: Ai Orikasa
Rozan-Fu: Hisao Egawa
Balrog: Kazuyuki Ishikawa
Zangief: Hide Ukaki
Sadora: Daiki Nakamura
Kei: Miki Nagasawa

MASAKA HOBBIE

Al abrir la caja también encontraremos un papel que nos mostrará algunos alcances con respecto a algunas normas de seguridad necesarias al manipular los objetos que nos ayudarán a terminar nuestro modelo, en especial lo que concierne a los pegamentos, pinturas y sus disolventes, pues en algunos casos éstos son tóxicos (no se deben utilizar en ambientes cerrados), inflamables, irritan la piel, etc. Lo siguiente que haremos será retirar del marco de plástico las piezas sujetas a él con la ayuda de una cuchilla. Hay que tener cuidado en el proceso; es preferible dejar las piezas con un rabito extra (llamado rebaba) para luego poder limarlas con tranquilidad, pues si las cortamos al ras, al limarlas podríamos perder parte de su forma. Cabe mencionar también que hay que tener especial cuidado con las piezas transparentes que van a emular ventanas, cabinas, etc., pues aunque parezcan ser mas sólidas se pueden quebrar con mayor facilidad.

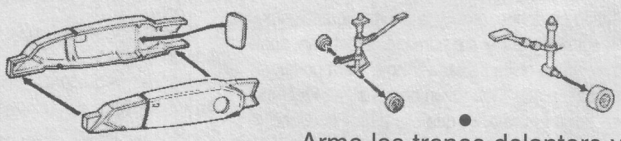
Arme la nariz como se muestra en los planos, insertando el asiento

Pegue las piezas del "gunpod" (rifle)

Luego de estas recomendaciones básicas estaremos listos para comenzar a separar las piezas del marco. Es preferible hacerlo en el orden en que se requieran, pues en algunos casos son muy pequeñas y quizás se nos extravíen. Una vez liberadas del marco, hay que limpiarlas de las rebabas con ayuda de una pequeña lima o una lija muy suave. Esto es muy importante, dado que en la mayoría de los casos están sujetas al marco por la parte en que van a ser unidas a otras piezas, y si no las limamos bien, al momento de pegarlas con las otras nos quedará una grieta entre ambas. Aunque existe la masilla plástica que sirve para rellenar estas grietas, es preferible no tener que usarla.

Una vez listas y limpias las piezas, procederemos a pegarlas utilizando el cemento plástico para modelos -en este caso para vinilo-; aunque el secado demore un poco, es preferible usarlo y esperar un poco en lugar de usar otro de secado instantáneo, pues éste secará al solo contacto de las superficies y no nos permitirá acomodar las piezas una vez que hayan sido unidas.

Pegue las piernas como se muestra en el dibujo

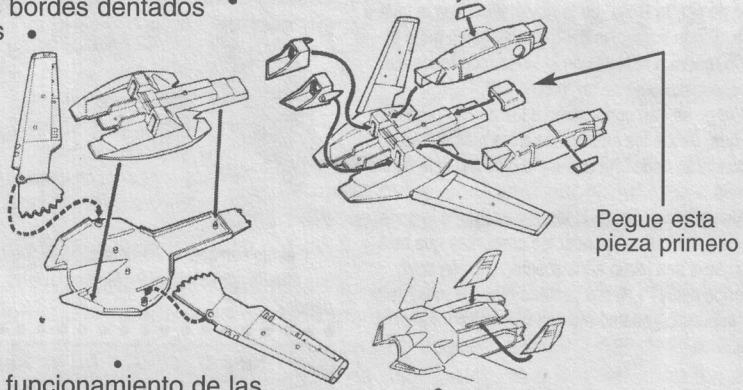


Arme los trenes delantero y trasero de acuerdo al plano.

Al tener como muestra al VF-1J seguiremos las instrucciones de su manual. En él se indica que primero debemos armar la parte delantera del modelo, que es la cabina y el rifle. Hacerlo es muy fácil, ya que las piezas vienen enumeradas e indican el color del que se pintarán; luego procederemos a ensamblar las piernas, el tren de aterrizaje y el fuselaje.

Pegue las piernas a la parte inferior del fuselaje

Montar los bordes dentados de las alas



Pegue esta pieza primero

Revisar el funcionamiento de las piezas móviles, teniendo cuidado de no pegarlas. Luego cerrar el fuselaje.

Pegue los alerones como se muestra en el dibujo

(*Continuará*)

Nausicaä y Kai
Modelo armable - S/. 60,00

GUNDAM GP01
Modelo especial (armable y transformable, pintado)

Pokemones
Modelo armable (c/s cuerda)
S/. 12,00

Captain HARLOCK
Modelo especial de PVC (DIFICULTAD AVANZADA)
US$ 29,50

Si deseas divertirte con este hobbie, cualquiera de estos modelos te puede servir. Todos disponibles en Librería Sugoi

MASAKA

Code Name: Oso Panda

Y uniéndose a la corriente "cualquier improvisado puede escribir de anime", el panda incursiona escribiendo un artículo "totalmente original" y que no ha copiado de ninguna parte... ni lo volverá a hacer.

Una bella jovencita con uniforme de muchacho, duelos y espadas, extraños castillos que flotan en el aire, una privilegiada escuela, un misterioso príncipe que promete amor eterno. Y rosas, muchas rosas, de todos los colores y sabores, tantos como la variedad de sentimientos que alberga cada uno de nosotros. Tal es el extraño universo en el cual Utena Tenjou deberá realizar, a su manera, su propia "revolución".

Desde los Gatos Samurai, pasando por Tetsuan Atom y la corta serie de televisión (en donde sobresale la gran actuación de Ricky Martin) Urayasu, el género shoujo ha cambiado bastante. Allá por los años 40, cuando el mangaka (de profesión médico obstetra) Satoshi Urushihara, al plantear la radical idea de hacer un anime en donde una jovencita se enamora de un jovencito con cara de mermelada, no hubiera imaginado que hoy en día se llegaría a la gran variedad que el género tiene en la actualidad.

El origen de la obra anteriormente mencionada es toda una anécdota, ya que el mismo día se le ocurrió que fuera humillantemente choteado por una conocida suya, la cual (inteligentemente) sólo lo quería "como un amigo", pues estaba templada de un luchador de sumo de 300 libras, cuando el pesaba unos miserables 50 kilos. Esta situación bochornosa no lo ayudaría a superar su complejo de inferioridad, pero lo ayudo a enfocar sus esfuerzos en lo único importante que le quedaba de su patética vida: un trabajo que encontró como articulista (con seudónimo) de una revista de información de aquella época, de la cual no sobresalió más que como un nombre en los créditos de la primera página.

Hablando un poco de la serie, ésta proviene del género Shoujo. Este shoujo, "Shoujo Kakumei Utena", quiere decir traducido: "Utena, la joven agitadora". Contrariamente a lo que dice una conocida revista de información del medio, no se divide en arcos de historia, sino en sagas (créanme, yo soy más inteligente).

Esta serie, como es obvio, guarda relación con una más antigua del mismo género, para el cual sirve de continuación, al ser su protagonista principal una de las nietas de la conocida Oscar François de Jarjayes o "Lady Oscar".

David Cárdenas

HISTORIA

La historia gira alrededor de una chica común y corriente, a la que le gusta vestirse de mujer, llamada Utena Tenjou, la que en sus años de infancia sufre la irreparable pérdida de sus padres en un accidente. Lo paradójico es que esta desdicha le permite conocer a la persona más importante de su corta vida, quien la deja marcada emocionalmente para siempre. Tras esta simple presentación se inicia esta historia, que el espectador podría confundir con un shoujo simplón común y corriente, algo que se descartará en episodios posteriores. Efectivamente una promesa de amor, chicos bonitos y ese estilo delicado haría pensar ello. Una característica saltante es la aparición de objetos en ciertos momentos de la historia que en un principio no concuerdan con el momento, como también la presentación de objetos claves que portarán los diferentes protagonistas.

Ahora bien, cuando de púber Utena pierde a sus padres, recibe el consuelo de este misterioso personaje, quien después de darle un beso (el cual creo que fue con todo y lengua) le entrega un anillo con una rosa repujada y le da la esperanza de que algún día se volverían a encontrar. Años después, ella ingresará al colegio Outori (de apariencia seudoaristocrático y algo afrancesado), el cual es manejado prácticamente por un grupo de estudiantes que forman el llamado Seitokai. Éstos se batirán en combates brutales llenos de sangre y violencia sin sentido en donde, gracias a los más grandiosos mechas imaginados por el ser humano, apostaran, aparte de dinero, a una chica llamada "Angie" para poder revolucionar al mundo. Una razón personal, aunque no confirmada por mí mismo, es que ella puede conocer una fórmula matemática súper secreta, creada por su padre, la que como un virus informático es capaz de borrar la memoria de cualquier computadora del mundo y al eliminar todos sus datos, cual bolsa de valores de New York, aprovechar el caos y así tener una oportunidad para... ¡tratar de conquistar al mundo! (narf).

Al ser humillada su mejor amiga por uno del Seitokai, Utena no dudará en pelear por el honor de Wakaba. Saionji, confundiéndola con un nuevo miembro del Seitokai, aceptará su reto por la novia. En un combate desigual ella le ganará, sólo gracias, a la espada de filo contrario que fuera de su abuela la que, por coincidencias de la vida, compró de un ambulante al frente del colegio. Al ganar, Saionji dejó de ser "la Rosa" de la novia, titulo que le caía a pelo. Según las reglas del Seitokai, quien gane el duelo tendrá a la Novia de la Rosa (con todos sus accesorios), como de su "propiedad".

Luego se irán conociendo a los demás personajes que, desde los más altivos a los más sumisos, esconderán cada uno una meta distinta de la de los demás.

Huelga decir que, a lo largo y ancho de la serie, Utena tratará de responder las preguntas que más aquejan a una joven adolescente, ¿Quién soy? ¿Dónde estoy? ¿Habré contado bien los días?, y por supuesto ¿cuánto me van a pagar por hacer esta serie?

EXAGERADO SIMBOLISMO

Tratar de explicar la trama en sí es sencillo, tanto que se podría decir que posee una iconografía similar a las series del más alto vuelo. Es indiscutible que Shoujo Kakumei Utena guarda semejanza con un anime muy parecido a él, el cual no posee las características fundamentales que lo definirían como una serie adelantada a su tiempo. Por ejemplo, la autora de Lady Oscar se basó en la Revolución Francesa de 1798 como escenario de su obra, tomando como personajes a individuos que en realidad existieron como Enrique VIII o María Antonieta de las Nieves. En cambio, la de Utena , tratando de que la trama sea más fluida, se esmeró en llevar las relaciones de los personajes a un ámbito ultracultural y sulfuroso y a la vez envolverlas con cada episodio en un aura de cada vez más desaliento y desilusión, para alterar de esta forma el final adelantado. Por obvias razones, se veía venir desde el instante en que uno nota la gran influencia histriónica del opening de la serie, el cual hace que uno quiera ir al baño antes de que la hamburguesa que comió en el almuerzo quiera salir en forma etérea del local antes que el espectador mismo.

Siguiendo con la explicación y ateniéndome por las observaciones hechas por el común espectador, el cual al ver y comparar el mismo con los demás sin lugar a dudas llegará a la conclusión de que al final la cosa no era como el esperaba sino que es, en un sentido de la palabra, diferente, o sea provocará en él una interrelación de términos allegados a la coyuntura general de su apreciación, todo esto al notar que la trama contada hasta ahora no encaja con la versión que le explicaran con más detalles en la revista Sugoi #10 antes de empezar a leer este articulo de porquería.

En fin. Viendo la serie desde el punto de vista teológico, se podría decir que es una de las producciones más coherentes que se han hecho y con uno de los finales más alentadores hacia la gracia e introspección del ser humano, al resaltar los valores que cada día pierde la humanidad mientras avanza hacia un milenio distante, pero cercano, el cual le prepara nuevas metas y decisiones como seguir leyendo este artículo o buscar un baño donde poder vomitar todo lo leído con anterioridad.

Bueno, yo me despido. Espero que este artículo haya despejado todas sus dudas y comentarios acerca de este sensacional juego de OVAs. Ahora bien, yo me voy a cobrar un jugoso cheque por mi trabajo, el que hice con tanto esfuerzo.

Con la seguridad de que ustedes han sido bien instruidos en el mundo de Akira Toriyama y con la conciencia de que nada de lo escrito es plagio de ningún tipo, me retiro, no sin antes dejarles las direcciones de las cuales he sacado la información para que ustedes mismos se percaten, por si el folklore periodístico llegara a afirmar lo contrario:

www.ta*queinocentes.com;
www.quevivoquesoi.com;
www.pagina-vacia.com;
www.quetal_com.cha./me~mando.sincom
www.tengo/unpata/en/TVmás.com.

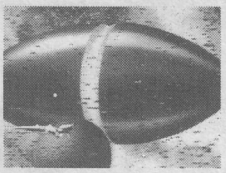
Y éstas son sólo unas de las miles que he usado, así que chaufa. *(Investigación: Martín Javierez, amigo del panda).*

Me parece que he leído esto antes... En fin, si el Oso Panda dice que lo escribió él solo, debemos creerle (yo no le creo). ¡Cómo cunde el mal ejemplo! (El editor)

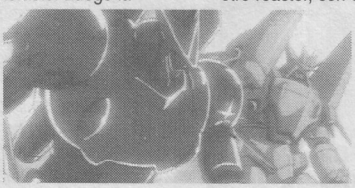
GUNBUSTER 6 OVA - FINAL

Es el 22 de mayo del 2048 (15 años después). Al pie de la tumba de Koichiro, muerto en el 2033, está la comandante Kazumi Amano Ohta despidiéndose de su amado. La directora Kashiwara y un grupo de alumnas de Kazumi (entre ellas Takami, la hija de Kimiko), se agolpan en torno a ella y se afligen al saber que su querida instructora vuelve al espacio para llevar a cabo la operación Carneades, que busca destruir la galaxia donde se encuentran los nidos de los monstruos espaciales, utilizando para ello la Buster Machine III, transformada ahora en la bomba "Agujero Negro".

Ese mismo día, en el centro de la Galaxia A, la nave insignia "Eltreum" lleva consigo a las pilotos del Gunbuster Noriko y Jung. Allí, el capitán les informa que la Bomba Agujero Negro ha sido terminada y que está en camino. Noriko, emocionada, se pregunta quién vendrá con ella.

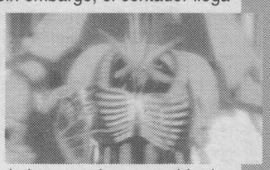


Dentro de la Buster Machine III, Kazumi entra en warp con destino a la Galaxia A. Al su llegada, todos se asombran ante el espectacular tamaño del artefacto. Luego la comandante es recibida en el Eltreum; Noriko y Jung están sorprendidas ante el nuevo rostro de Kazumi (15 años mayor). Ésta corre emocionada a abrazar a Noriko, lo que la sorprende aún más (Noriko no la extrañaba tanto, pues para ella sólo habían unos meses).

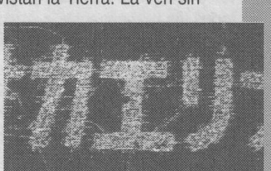


Luego en su habitación, Kazumi le entrega a Noriko una carta de Kimiko en la cual se despide de ella, pues le dice que no sobrevivirá hasta su regreso. Esto y un mensaje holográfico de Takami en el que le pide regresar pronto hacen que Noriko rompa en llanto.

Al día siguiente, todos se preparan para la batalla final. El capitán explica la Operación Carneades, que consiste en hacer estallar la bomba Agujero Negro para absorber a todos los nidos alienígenas, aunado al poder de Júpiter (comprimido 30 mil veces dentro de la bomba). Para ello deben protegerla durante los 56 minutos y 32 segundos previos a la implosión, tras lo cual toda la flota deberá escapar en warp hacia la bahía Orión. Camino a las máquinas de batalla, Jung alcanza a Kazumi y con una bofetada le recuerda que siempre se queda con lo que ella quiere, primero el instructor y ahora la Buster Machine II; luego le entrega la llave de la máquina y se despide. El radar detecta la presencia enemiga, estimada en 8 mil millones de criaturas; todos los Buster de producción en serie y el Gunbuster salen listos para la batalla. El capitán está contento con la situación: los enemigos tardarán 12 minutos más después del inicio de la explosión, pues la distancia que los separa es muy corta para hacer un salto warp. Pero grande es su sorpresa cuando del warp surgen los Monstruos Espaciales y se lanzan en un ataque suicida sobre la bomba, en una oleada tras otra. El capitán ordena que defiendan la bomba a toda costa, y así se inicia la apoteósica batalla, que deja como saldo 1700 naves destruidas, 4500 con daños menores, 22800 desaparecidas y 2563 naves sobrevivientes, incluyendo las tres Buster Machine. Ahora empieza la cuenta regresiva para la tercera degeneración que provocará el impacto. Sin embargo, el contador llega a cero y no ocurre nada. La razón: sólo el 98% de los módulos funciona y la masa es insuficiente para la implosión. Cuando el capitán da todo por perdido, Noriko se lanza sobre la bomba para activarla con su reactor degenerativo. Kazumi se une a ella para sumar otro reactor, con el cual regresarían a la Tierra. Juntas entran a la bomba rumbo al Núcleo Generador Esclavo de Júpiter, a 8 minutos de la segunda arremetida de 12 mil millones de monstruos. Camino al núcleo, las alcanza una Jung resuelta a morir con ellas. Sin embargo, Noriko y Kazumi la convencen de regresar pues esto no es un suicidio; sólo vivirán tiempos diferentes, todo por el futuro de la humanidad. Jung vuelve conmovida y les promete que, al regreso de ambas, les dirá "Bienvenidas". Al llegar al núcleo, Noriko arranca su reactor, lo introduce en el núcleo e inicia así la tercera degeneración. Toda la flota sobreviviente se retira en warp, y el Gunbuster huye a toda velocidad de un agujero negro cada vez más cercano, el mismo que devora a toda la Galaxia A y con ella los monstruos y sus nidos.



Doce mil años después, en el 14,292, Noriko y Kazumi avistan la Tierra. La ven sin embargo oscura y vacía, y se preguntan apesadumbradas si la raza humana ya se extinguió. Pero en ese momento se empiezan a encender en la superficie una infinidad de luces que terminan formando la palabra "Bienvenidaz". Con lágrimas en los ojos, las heroicas pilotos regresan al hogar.



Saber Marionette R ep. 3

Face, acosado por pesadillas, despierta sobresaltado y, afirmando que no debe tener ningún obstáculo en su reinado de Romana, acuchilla al rey Ville. Al amanecer, Face y las sexdoll suben en el vagón imperial que estaba escondido en la ciudad y parten hacia el castillo del rey para llevar a cabo la ceremonia de coronación. A su vez, Cherry, Junior y Lime entran a uno de los peñascos en la línea del vagón imperial hacia el castillo. Allí planean subir al vagón para así detener a Face y rescatar al rey Ville; mientras tanto, Cherry cortaría el suministro eléctrico de la ciudad para ayudar a escapar a lo pobladores de Romana. En el recorrido del vagón imperial, Face y las sexdoll arrojan un sarcófago con el emblema real. Cuando el vagón pasa por el peñasco en que estaban Junior y los demás, saltan y lo abordan con éxito; dentro ya los esperaban, y reciben a Junior y Lime al llegar al salón real. Mientras Cherry se dirige al cuarto de máquinas, Lime se enfrenta a Edge con eficacia y Junior le exige a Face liberar al rey Ville; se entera sin embargo que murió al ser arrojado al continente de plasma. Acto seguido, Lime es repelida por Edge. Cherry es atacada por Canny en el cuarto de máquinas, pero logra repeler su ataque y cortar uno de los cables de sostén del vagón al activar su sistema doncella. Gracias a esto logra llegar a la fuente de electricidad para provocar un cortocircuito que a la vez destruye a Canny. Como consecuencia, el vagón se detiene sobre el castillo hacia donde va Face en busca del aposento real. Al llegar, se encuentra con un extraño ser que está dentro de una cámara de vidrio. Junior le informa que "aquello" es el verdadero rey de Romana y el origen de todos los clones, Face se derrumba ante la idea de haber salido de "aquello", peor aún sabiendo que Junior es hijo natural. Entonces Lime se levanta de los escombros y, motivada por el recuerdo de sus amigos, logra activar su circuito doncella y entra en un estado de trance bélico. Luego vapulea a Edge hasta arrojarla dentro de la habitación real, donde ataca a Face, quien es protegido por Edge. Edge muere en el ataque y Junior detiene a Lime y la vuelve a su estado normal. Face, derrotado, se lanza al vacío para no dejarle ni su vida a Junior, quien ahora se siente solo. No obstante, es reconfortado por Lime y Cherry, quienes juran que, junto a Blodberry, siempre estarán a su lado.

Urusei Yatsura ep. 3

La llegada de Ten

Una tormenta surge como un mal augurio para los Moroboshi. Ataru, quien le teme a los rayos, es sorprendido por un trueno que lo hace refugiarse en los brazos de Lum, y ella lo recibe a su estilo. De pronto cae un rayo que impacta en la mesa de centro. Al recuperarse de la impresión, notan algo semejante a un durazno en medio de la sala. Con un cuchillo de cocina intentan partirlo, y grande es su sorpresa cuando de él sale un adorable bebé, a quien Lum reconoce como su primo Ten. Éste vuela hacia a ella, cual primeros pasos, con una cierta lentitud y torpeza que provoca las burlas de Ataru; Ten le responde con una andanada de fuego. Su adorable apariencia se ganará el aprecio de la mamá de Ataru, quien lo defenderá de su hijo. Al ver que nadie le hace caso, Ataru huye de casa. En el camino se encuentra con Shinobu y propicia un choque contra ella. Querrá aprovecharse de la situación, pero será interrumpido por Ten, quien con halagos también se ganará el cariño de Shinobu. Aparentando aprecio por Ten, Ataru intenta acercarse a Shinobu, pero la electrizante aparición de Lum frustrará sus planes. En casa, luego de disfrutar la cena, ambos confrontan sus diferencias: uno con fuego y el otro con sartén en mano. En una arremetida, Ataru le propina un golpe al encargado del gas, y éste responderá lanzándole todos los balones de su camión de reparto. Ten, sin medir las consecuencias, exhala fuego sobre estos y sobre Ataru, y la casa de los Moroboshi salta en pedazos. Al final, con la casa destruida y Lum y Ten ajenos a la gravedad del asunto, Ataru se carcajeara de la situación. ¿Finalmente se habrá vuelto loco?.

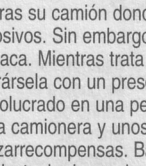
Después de esto, Ten decide quedarse, pues no puede confiarle la seguridad de Lum a semejante sujeto como Ataru.

Rurouni Kenshin ep. 48-49

Luego de recuperarse del golpe propinado por Sanosuke, Anji le relata el por qué forma parte de los Juppon Gatana y del grupo de Makoto Shishio. Su historia comienza cuando él era un monje joven y se hacía cargo de un pequeño grupo de huérfanos cuyos padres habían apoyado al régimen anterior. Con las nuevas leyes del gobierno Meiji, los pobladores del lugar los obligaron a marcharse, pues si ellos continuaban ahí el lugar no sería visto con buenos ojos y tampoco recibirían ayuda alguna del gobierno. Conociendo la situación, Anji accedió, pero el interés de algunos funcionarios por obtener la ayuda rápida del gobierno llevó al incendio del orfanato. Anji llegó justo para ver cómo se quemaban los pequeños, y antes de que pudiera hacer algo cayó desmayado por un fuerte golpe; al día siguiente sólo encontró los cadáveres carbonizados.

Desde este momento inició su transformación y tomó venganza matando a todos los responsables, para terminar como un monje renegado y solitario. Conocida la historia, Sanosuke intenta persuadirlo nuevamente de renunciar a ese camino, pero la lucha debe terminar. Finalmente, tras una feroz golpiza, Anji reconoce la verdad en las palabras de Sanosuke y renuncia al combate.

Dejando a Sano herido, Kenshin, Saito y Yumi se dirigen al siguiente salón donde los espera Usui, quien desde un comienzo deja claro que luego de matarlos terminará con Shishio. Sanosuke les da alcance cuando Kenshin se prepara a pelear. Saito lo detiene y se ofrece a pelear con Usui para que los demás sigan su camino. Saito utiliza su técnica del Gatotsu, pero su primer ataque es inútil. Usui le cuenta la historia de cómo perdió la vista y llegó a dominar la técnica del Shin Gan (Ojos del Corazón), al tiempo que logra herirlo en ambas piernas. No obstante, la habilidad con la espada del jefe de la tropa número tres del grupo Shinsen y maestro de las variantes del Gatotsu, termina por vencer a la técnica de Usui y lo deja ensartado contra la pared del salón.

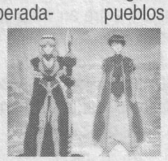


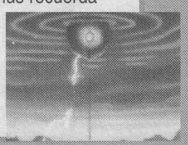
En camino de encontrarse con Soujiro, Kenshin siente una extraña presencia al pasar frente al salón de Hoji y esto lo hace detenerse.

En el interior, Aoshi Shinomori, líder de los Oniwabanshu, lo espera con paciencia.

El-Hazard ep. 6

Al estar frente a Makoto, Ifurita le pregunta cómo logró entrar en su memoria. Makoto responde que él pudo ver su corazón pero ésta replica que carece de él. En ese momento llegan las tres sacerdotisas y le hacen frente. Sin embargo, el dios demonio más poderoso logra devolver todos los ataques lanzados contra ella, pues tiene la facultad de reproducir cualquier ataque una vez experimentado por su cuerpo; así, las tres sacerdotisas son derrotadas. Cuando Ifurita se apresta a eliminar a Shayla Shayla, interviene Makoto, quien se lanza desesperadamente contra ella y la toca; esto producirá una extraña reacción que no será otra que la visualización de Makoto de las memorias de Ifurita y viceversa. Makoto se sorprenderá del pasado lleno de destrucción de Ifurita, y ella descubrirá a su vez que en los recuerdos de Makoto ella misma está presente. Luego de esto, Ifurita, muy confundida, se marchará del palacio y dejará tras de sí a un Makoto muy pensativo. Por su parte, bajo el pretexto de estar muy preocupada, Nanami intenta persuadir a Shayla Shayla de que averigüe lo que le pasa a Makoto. Ésta finalmente acepta pero con la condición de que Nanami la acompañe. Al preguntarle qué le sucede, el joven sólo repetirá el nombre de Ifurita, lo que causará un gran shock en ambas. Al mismo tiempo, Nahato explica que tomará aún más tiempo aprender a controlar el Ojo de Dios. Galus responde que sólo será necesario dispararlo. Nahato lo pone al tanto de que el dispositivo de disparo ya está listo y resta colocarlo en la escalera al cielo. Mientras tanto, los Bugrom se dedican a conquistar los pueblos de la Alianza, que poco a poco va quedando en manos de Jinnai. En el palacio real, los consejeros siguen las acciones tomadas por los Bugrom al ver que la llegada de éstos a la capital de Roshtaria es sólo cuestión o. En ese momento llegan noticias de que la tribu fantasma ha tomado la escalera al cielo y ha descubierto la manera de disparar el Ojo de Dios utilizando únicamente a Fatora. Finalmente, bajo la incrédula mirada de los pobladores, el arma es disparada; al mismo tiempo, Rune Venus recuerda que, cuando el Ojo de Dios parpadee, el camino al cielo se abrirá y la nación sombra será una sola.





Cowboy Bebop ep. 7-9

Spike y Faye se encuentran tras un traficante de armas, llamado Dekker, y tras su camión donde oculta una gran cantidad de explosivos. Sin embargo, Spike está con una tremenda resaca. Mientras trata de curársela con un presoba, se ve involucrado en una pelea entre una camionera y unos cazarrecompensas. Bastante molesto, le da una buena lección a los revoltosos. La camionera, de edad ya algo mayor, le da las gracias y comenta que todos los cazarrecompensas son unos cerdos. Ella es conocida como VT entre los camioneros que surcan el Sistema Solar. Su verdadero nombre es desconocido y se suele apostar con ella para adivinarlo. Cuando Spike quiere probar suerte, suena su comunicador portátil y lo delata como un cazarrecompensas. Molesta, VT se va del bar, pero Spike no puede irse también porque su nave ha sido destrozada. Así que le pide un aventón a VT, quien a regañadientes acepta dar, no sólo a él, sino a Faye, quien en un encuentro con Dekker también ha destrozado su nave. De regreso a la Bebop, Spike lava sus pantalones mientras Jet arregla las naves. Por su parte, VT se ha puesto en contacto con los demás camioneros para ubicar a Dekker y a su camión. En la frenética persecución, Dekker se interna en un asteroide minero y detona algunas bombas dentro de él. Dekker muere a causa de un derrumbe de las paredes y VT queda atrapada; sólo la pericia y sangre fría de Spike y Faye logran que VT se libere, y sacan el camión con explosivos del asteroide. En el lío final del escape, a un relicario que llevaba VT se le desprende del cuello y se abre delante de los ojos de Spike. Ella es Victoria, tal como dice la foto dentro del relicario, y ha estado casada con Persipcore, el más famoso cazarrecompensas que haya existido. Spike le demuestra que no es un cerdo y le obsequia todo el dinero de las apuestas.

Camino a Venus y luego de capturar a unos terroristas que intentaban plagiar un avión, Spike se cruza con un joven llamado Rocco, quien le pide le enseñe sus técnicas de pelea; de mala gana Spike acepta. En plena clase, ante la presencia de unos extraños, Rocco huye y le encarga a Spike un paquete con cargo a encontrarse con él después para recogerlo. En la Bebop, Spike descubre que el paquete contiene una planta llamada Grey Ash, que sirve para curar las enfermedades producidas por vivir en Venus, robada recientemente y muy valiosa. Descubre además que Rocco es buscado por eso. Investigando acerca de Rocco, Spike descubre que tiene una hermana que vive en las afueras de la ciudad, y parte en su búsqueda. La hermana de Rocco se llama Estela y padece de ceguera de la cual no se puede curar por no tener dinero para operarse. Ella se alegra mucho de que Spike sea amigo de Rocco, y le muestra una caja de música que su hermano le había mandado. Dentro, Spike encuentra unas semillas y se las lleva, y luego descubre que son muy valiosas en el mercado negro.

Rocco se encuentra accidentalmente con sus excompinches, a los que había robado el Grey Ash y quienes lo amenazan para que lo regrese. Mientras camina pensativo es abordado por Spike, quien le explica que lo sabe todo. Rocco le pide huir, pero los mafiosos le dan alcance y se desata una balacera. En medio de ésta aparecen Faye y Jet en sus naves para capturar a toda la banda. Spike ve cómo Rocco va a ser atacado por la espalda y le advierte. Éste voltea y ejecuta limpiamente el movimiento que Spike le había enseñando, el cual tumba al agresor. Pero no tiene tiempo de alegrarse, pues recibe un disparo por la espalda y cae malherido. Luego Spike venderá las semillas y con ese dinero pagará la operación de Estela. Luego de darle las malas noticias, se marcha por las calles de Venus. Un satélite de la Tierra ha estado dibujando sobre la superficie terrestre extrañas pictografías de tiempos previos a la explosión. Se acusa del hecho a un hacker llamado Radical Edward, sobre cuya cabeza se pone un precio, y tras esta recompensa parte una vez más la Bebop. Esta misión la llevará a la Tierra. Luego de infructuosas indagaciones acerca del paradero de Radical Edward, serán abordados por un jovencito que dice llamarse Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky 4th, quien les explica que el autor de los garabatos es el mismo sistema del satélite; les promete ayudarlos a detenerlo si ellos le hacen una promesa. El plan es sencillo: deben acercarse al satélite y conectar una antena para romper el bloque policial y que "Ed" pueda sacar una copia del sistema del satélite, al que considera su amigo. Llegar hasta las inmediaciones del satélite no será fácil, pero se hará, y una vez allí, Ed, o más bien "Radical Edward", sacará la copia de su amigo. Antes de despegar, Ed saluda a la Bebop tratando de llamar su atención; la razón es sencilla: la promesa es que se lleven a Ed con ellos. Como la Bebop despega, Ed opta por intervenir el sistema de la nave y la hace aterrizar, para que le cumplan su promesa. Ya en la nave, Spike, muy contrariado, se lamenta de tener a bordo lo que más odia: mascotas, mujeres problemáticas y niños. Pero eso no es todo, porque ED, no es él, sino ella, sólo que por ser huérfana se puso sin saberlo un nombre masculino.

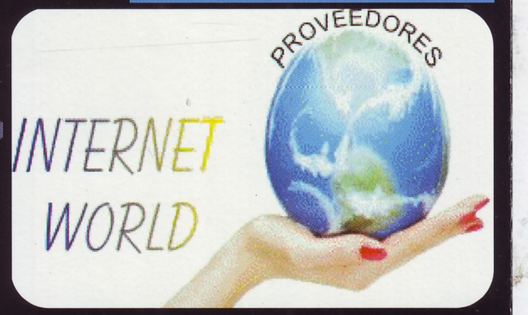
MEWTWO: LA REVANCHA

PIKACHU LA PELICULA - VERANO DE 1998

MASAKA

Internet World La Cabina!!

proveedores de internet a nivel nacional



NAVEGA A TODA VELOCIDAD EN INTERNET WORLD

CORREO GRATUITO DE HASTA 5 Mb
WWW.MUNDOMAIL.NET
CHATS
SOPORTE PARA PÁGINAS WEB GRATUITAS
WWW.VERMAIL.NET
VIDEOCONFERENCIA
FAX Y LLAMADAS DE LARGA DISTANCIA

HORARIO DE ATENCIÓN
8:00 am - 12:00 pm
lunes a domingo
Av Sucre 119 (Cercado) - **AREQUIPA**
Telefax: (054) 22-4957 E-MAIL: info@rh.com.pe

En Internet, visita la página Sugoi Virtual en: http://www.vermail.net/sugoi

CADENA SUGOI

Si tienes un local comercial techado y deseas formar parte de la Cadena Sugoi para manejar nuestras publicaciones (Sugoi, Masaka, Yada, Kingdom) o demás productos (videos, mangas, cards, etc.), sólo envía tus datos completos (nombre, LE o DNI, dirección, teléfono) y los de tu local (dirección, teléfono, área total) a la siguiente dirección:

CADENA SUGOI
Apartado Postal RF-016 L-41
Lima

o por fax al (01) 346-2649

Los requisitos para formar parte de CADENA SUGOI se te enviarán por correo o fax, según lo solicites.

Al cierre de la presente edición, ya atienden al público locales de Cadena Sugoi en las siguientes ciudades:

LIMA: Av. Garcilaso De la Vega (Wilson) 1219 (Cercado), Sebastián Barranca 1591, Stand A1 (La Victoria), Av. Universitaria 1843 (Pueblo Libre), Av. Benavides 4125, segundo piso (Surco)
TACNA: Av. San Martín 716, Galerías Salomón
AREQUIPA: Centro Comercial Panorámico, tienda 219
CHIMBOTE: Urb. 21 de Abril, B-24-11
HUANCAYO: Jr. Tarapacá 333
TRUJILLO: Av. España 1960, Stand 41

¡No pierdas la oportunidad de fundar tu propio negocio!

MASAKA

EL PRÓXIMO MES EN MASAKA:

Conan Edogawa
EN EL PERSONAJE DEL MES
GUNNM 4ta parte
RADIO KAOS
GUNDAM, la saga
UN RECUENTO DE TODO
UFO Robot Grendizer
EN MASAKA MECHA FILE
Shinichiro Miki
¡ÉSA ES LA VOZ!

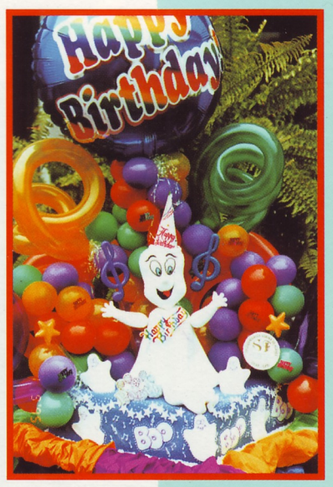
Y COMO SIEMPRE, UN CARGAMENTO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS, KARAOKE Y NOVEDADES.

ORGANIZACIÓN SABINA DE FLORES

ENSEÑA Y PREPARA

La Torta de Tus Sueños

en infantiles con los personajes del momento, de matrimonio, 15 años, etc. Finas y elegantes para toda ocasión.



Los Halcones 551-553 (alt. 9 y 10 de Av. Aramburú)
Telefax: 441-1358 878-2629